ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER TRUDVANG

SVARTGOM



MEDUSA GAMES

SVARTGOM

Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

TEXT & KARTOR ~ Jörgen Karlsson
OMSLAG & ILLUSTRATIONER ~ Carlos Lundhall
CONSIGLIERE ~ Anders Jacobsson

http://medusagames.blogspot.com/



FÖRORD

Vissa äventyr verkar det ligga en förbannelse över. Svartgom är ett sådant äventyr för själva grundidén kom jag på för flera år sedan. Jag misslyckades dock alltid med att föra över idén på papper så jag lade den åt sidan under kategorin omöjliga koncept. Dock låg idén hela tiden kvar och pyrde i bakhuvudet och när Riotminds kontaktade mig för att skriva ett äventyr för deras räkning till Speltidningen Fenix tänkte jag "nu jävlar". Sagt och gjort skrev jag både ett och två utkast och var hyfsat nöjd med min insats. Dock kändes det hela tiden som om allt inte fick plats på grund av den begränsning av antal ord som ett Fenix-äventyr får innehålla. Sedan kom nästa smäll, denna gång av Riotminds som beslutat sig för att ta ett uppehåll i rollspelskapandet vilket skapade helt nya premisser för mitt äventyr. Egentligen inte så stora men ändå tillräckliga för att jag inte ville att äventyret skulle publiceras i Fenix. Äventyret skräpades således och hamnade på hyllan i en bunt märkt ofärdigt material. Dock kändes det inte som om jag var färdig med Svartgom. Jag hade ändå kommit så långt och kunde helt enkelt inte släppa äventyret. Så för femtioelfte gången satte jag mig ner och skrev om äventyret och denna version är den klart bästa. Jag hoppas slutligen att ni får mycket nöje med Svartgom och må Storme vara med er!

Jörgen Karlsson, oktober 2008

Inledning

Det var med mödosamma steg som Raskapä pulsade fram genom snön. Den gamle korpikallaalfen gick med böjt huvud och blicken riktad mot marken eftersom vinden plågade hans ansikte och han märkte därför inte hur alferljuset dansade högt ovanför hans huvud med sina tungor i grönt och purpur. Iskristallerna i hans lavskägg påminde honom om hur onaturligt allt kändes och om hur det egentligen skulle vara. Tinandets årstid skulle för länge sedan ha infunnit sig med sin återväxt och förnyelse. Istället för knoppande blommor och kvittrande lärkor tvingades han istället kämpa genom ett snötäckt och övergivet landskap ansatt av en isande nordanvind. Kylan hade för länge sedan jagat bort alla bytesdjuren och det enda alfen kunde höra var snöns knastrande när den bröts under hans fötter. Med en kraftansträngning tog Raskapä sig upp på en kulle och spanade fundersamt in i skogen. Kunde han bara nå till skogens vårdträd skulle han finna en skyddad plats i det tjocka grenverket där han kunde meditera och erhålla den visdom som han så desperat behövde.

Välkommen till Svartgom, en alfisk hjältesaga som utspelar sig i ett avlägset och kompromisslöst land där få människor har satt sin fot. Ett land där korpikallaalfer lever sina liv, vallar sina renar och strider mot garmar, istroll och drakars yngel. Ett land där den vilda naturen och dess invånare oförklarligt plågas av en evig nordanvind. Välkommen till det nordliga Nordfrost, istrollens land vid Jarngands fot.

Bakgrund

Detta äventyr är en fristående fortsättning på äventyret Snösaga från Riotminds och tar sin början några år efter snödrottningens fall. Det är till spelledarens fördel om denne har läst igenom Snösaga och har en uppfattning om äventyrets efterspel. På sidan 32 i boken om Osthem finns även en redovisning om vad som hände efter kriget. För er som varken har tillgång till Snösaga eller boken om Osthem följer här en kort sammanfattning.

Snödrottningen var en utstrålning av Den svart solen, en ond halvgud som med sin mörka krigshär bestående av orkhirer och troll invaderade Vildland. Till sin hjälp hade hon isdyrkarna, en stor grupp människor som anslutit sig till hennes mörka sida och förått sitt eget folk. I början av kriget rönte snödrottningen stora framgångar men till slut besegrades hon av ljusets barn och ödets dotter. Efter snödrottningen fall föll hennes krigshär samman och delades upp mellan en rad olika krigsherrar med egna hemliga agendor. Krigsherrarna krigar numera inte bara mot Vret Uvail, den sista överlevande fylkjarlen i Vildland, utan även mot varandra.

Detta äventyr handlar om en av dessa krigsherrar, den mest trogne av snödrottningens befälhavare och dennes desperata försök att vrida tillbaka klockan.

Denne krigsherre är en man vid namn Galve Blåyxr. Han var en fanatisk isdyrkare och bror till iskultens ledare Njordung Blåyxr, han som senare blev känd som Ise. I samband med att snödrottningen invaderade Vildland tog Galve befälet över en stor styrka orkhirer som han ledde i en lång och framgångsrik kampanj.

Sin lycka tackade Galve snödrottningen och han offrade dagligen till henne för att erhålla den kraft som behövdes för att vinna kriget. Var än Galve färdades hade han med sig ett block av den svarta isen och ingen tillfångatagen krigsfånge gick säker för hans långa kniv. Snödrottningens viskningar fick Galve att utföra de mest bestialiska illgärningar och antalet offer var oräkneligt.

När snödrottningen slutligen besegrades upphörde hennes ljuva viskningar till Galve. Han försökte desperat väcka henne till liv genom att offra sina egna söner vid blocket men Söndrottningen förblev tyst. När Galve förstod att allt hopp var ute och att han dräpt sina egna söner till ingen nytta blev han galen i sin förtvivlan. En sen natt smälte han det som var kvar av den svarta isen och drack i stora klunkar. Galves redan mörka sinnelag förmörkades helt och han svor att lägga hela Trudvang i mörker och evig vinter så att hans älskade drottning en dag skulle kunna återvända.

Från den dagen kallades Galve för Svartgom efter den färg som gommen antagit och med den lilla krigshär han hade kvar begav han sig västerut för att påbörja sin hämnd.

Svartgom stjäl vindarna

Efter Galves omvandling till Svartgom begav han sig iväg till det nordliga Nordfrost, ett land som angränsar till Vildland men som kontrolleras av istrollen. För att inte dra på sig istrollens vrede uppförde Galve sin bas långt i väster, nära människornas länder men ändå långt borta. Bland de många gåvor som snödrottningen belönat Galve med fanns en blå kristall som han kunde forma snö och is med. Med hjälp av kristallen uppförde han en mäktig isborg så storslagen att även istrollen fruktade dess åsyn. Med 300 välbeväpnade orkhirer i borgen kunde Svartgom påbörja den andra delen av sin onskefulla plan.

Svartgom reste ensam söderut på en släde dragen av renar. Mitt på den öppna nordfrostiska slätten fann han den plats han sökte. En plats där flera njordeldar möttes och bildade ett kraftcentrum, en hlogr. På denna plats där den mörka energin genomsyrade marken lockade Galve ner östanvinden, västanvinden och sunnanvinden och fångade dem i var sin lädersäck. Med dessa tre vindar tillfångatagna fick nordanvinden, den fruktade farjevinden från Isvidda fritt spelrum och började plåga Nordfrost med snö och kyla.

Svartgom skrattade gott åt sitt illdåd och styrde sin rensläde hemåt. Dock hade han inte surrat fast säckarna tillräckligt hårt i släden och två av lädersäckarna blåste bort i den hårda vinden. Detta oroade dock inte Svartgom nämnvärt mycket eftersom han visste att alla tre vindarna behövdes för att betvinga farjevinden och han hade fortfarande kvar en av säckarna. Väl hemma i sin isborg förde han säcken till sin skattkammare. Där skulle den vara säker från alla fiender som ville befria den.

NORDFROST

Nordfrost är ett avlägset och fruset land i norra delarna av Osthem. Inklämt mellan bergskedjan Jarngand i norr och skogen Svartliden i söder ligger detta otämjda land som kontrolleras av istrollen. En gång i tiden var Nordfrost en del av Vildland och släkten Hagtorns domäner. Hur istrollen egentligen blev Nordfrosts rättmätiga ägare är en lång och blodig historia som har berättats många gånger och därför inte kommer att yttras här.

Istrollen är ständigt närvarande i Nordfrost och ser med stor misstänktsamt på alla som gör intrång på deras marker. Oinbjudna gäster dödas eller jagas skoningslöst bort från landet. De flesta istroll håller till i östra delarna av Nordfrost där de bästa jaktmarkerna finns och risken för intrång är som störst. I väster är istrollen fåtaliga och man kan relativt säkert färdas i dessa trakter. Det händer dock ibland att man på dessa öde marker hittar korsfästa alfer eller människor som istrollen hängt upp som varnande exempel.



Istrollen lever i regel i små klaner på sex till tio individer och har få fasta bosättningar i sitt land. Istället är de flesta klaner i ständig rörelse på jakt efter mastomanter, renar och andra bytesdjur som de kan fylla sina hungrande magar med. Det finns även en del istroll som förskjutits från sin klan som strövar fritt över vidderna med illvilja och ondska i sina hjärtan.

Nordfrost är trots istrollen till stora delar ett orört slättland med inslag av små skogspartier och höga kullar. Eftersom landet är beläget så pass långt norrut där sommaren är kort präglas djurlivet av vinteranpassade djur som renar, frostvargar, fjällharar, myskoxar och den väldiga mastomanten. Närheten till Jarngand och Svartliden gör också att många bestar letar sig till Nordfrost på jakt efter föda. Snöormar, frostdrakar och hrimtursar är en del av de bestar som bevittnats på dessa nordliga breddgrader. Det ryktas även att en väldig jortmal bor under slättlandet men denne har ingen observerat på över tio år så man får ta det ryktet med en nypa salt.

LEJKDALINGARNA

Det är dock inte bara djur och bestar som lever på Nordfrosts ogästvänliga slättland. Även en stam korpikallaalfer tillbringar merparten av året i västra Nordfrost där de vallar sina renar och skyddar naturen. De kallar sig för lejkdalingar och är ett kärvt folk med stolta anor.

Även om lejkdalingarna under stora delar av året är ett nomadfolk har de vintertid ett permanent läger i Svartlidens djupa skogar. De kallar området för Lumminaluoma och det är ett fagert land även på vintern. Som vanligt när det gäller alfiska namn så är de svåröversatta till människornas språk men en tillfredsställande översättning vore Brunskoga eller Den bruna skogens land.

I Lumminaluoma har lejkdalingarna haft sitt vinterläger i tusentals år och trots all denna tid finns det knappt en bruten kvist som bevis för detta. Skogen är nämligen lika vildvuxen och otämjd som övriga Svartliden och det finns berättelser om resande följen som passerat rakt genom detta land utan att ana att vakande ögon och spända pilbågar har riktats mot dem från alfernas hemliga gömställen.

Lejkdalingarna är ett ålderdomligt folk och deras hövding heter Raskapä. Jakataja är alfernas egna benämning på hövdingen och det kan översättas till den äldste. Raskapä har i enliget med alfernas traditioner tilldelats äganderätten över hela Lumminaluoma. Detta betyder

att Raskapä är den rättmätige ägaren av allt som finns i detta land. Även föremål som en ovetande vandrare fört in i landet i exempelvis sin packning. Detta besynnerliga sätt att se på äganderätten finner många folk, speciellt dvärgarna, helt befängt men alferna håller hårt på sin rätt. Raskapä skulle dock aldrig roffa åt sig det som rätteligen är hans men bärs av andra utom i fall av yttersta nöd. Chansen är istället stor att Raskapä ger en gåva eftersom han är en vis och generös ledare.

Det är ytterst ovanligt att lejkdalingarna bjuder in någon utomstående till sina lägerplats. Istället brukar de hålla oinbjudna inkräktare under uppsikt och låter dem passera så länge de inte angriper skogen eller dess invånare. Troll, jättar och drakars yngel har dock ingen nåd att vänta och många av alfernas fiender har i dessa trakter dukat under i en skur av pilar.

Normalt bor lejkdalingarna i stora kåtor som de tar med sig på sina packdjur vart de än färdas. Vintern är dock så sträng i Nordfrost att även alferna tvingas söka skydd i Svartliden. Under jättelika granar bygger alferna hyddor som packas in i ett tjockt lager av snö och is. Dessa hyddor som de kallar för mokki håller värmen på ett förvånansvärt bra sätt och de är i stort sett omöjliga att hitta om man inte vet var man ska leta. Det sägs därför av vidskepligt folk att alferna med skogsandens hjälp kan göra sina bosättningar osynliga för utomstående ögon.

När snön smälter överger alferna sitt vinterläger och beger sig med sina renar mot Nordfrost och nya blomstrande betesmarker. Renen är lejkdalingarnas livsblod och utan sina renhjordar skulle alferna ha svårt att klara det hårda livet i norr. Stammen lever således i cykler om ett år som följer renarnas behov. Året börjar med våren då renarna förs ut på Nordfrost slätter där våren kommer tidigt. När sommaren sedan infaller förs hjorden upp på Jarngands fjällsluttningar där tillgången på näringsrik fjällav är stor. Därefter kommer hösten och renarna förs åter ner till Nordfrost där de får äta så mycket de kan för att fylla på vinterreserverna. Slutligen under vintern delas renhjorden upp i mindre grupper som förs in i Svartliden till de förberedda betesmarker som finns där.

ÄVENTYRETS BÖRJAN

I detta äventyr bör rollpersonerna vara korpikallaalfer och lejkdalingar för det är först och främst en alfisk hjältesaga som presenteras. På så sätt är de som personer direkt inbegripna i problematiken som uppstått och behöver ingen ytterligare motivation för att ta sig an uppdraget. Det är dock inget större hinder för en driftig spelledare att tillåta rollpersoner som tillhör en annan ras att medverka. Om så är fallet bör dock dessa rollpersoner på något sätt ha vunnit lejkdalingarnas förtroende. Ett enkelt sätt för spelledaren att uppnå detta är att låta rollpersonerna rädda en mindre grupp renar från någon best. De tacksamma korpikallaalferna har då en god anledning att bjuda in rollpersonerna till sitt läger för att möta deras tacksamma hövding.

När äventyret börjar är det sommarens årstid. Våren har dock inte infunnit sig och lejkdalingarna är fortfarande kvar i sitt vinterläger för snön ligger fortfarande djup. En kall nordanvind håller landet i ett stadigt grepp och plågar Lumminaluoma med kyla och snö.

Lejkdalingarna är mycket konfunderade över det inträffade och fruktar att de måste överge sina uråldriga marker om inte solen och värmen kommer inom en snar framtid. Renarnas betesmarker börjar nämligen ta slut och om renarna svälter kommer alferna också att göra det. Äventyret kan med fördel börja med att följande textsnutt läses upp för spelarna:

En isande vind biter tag i era kinder medan ni väntar utanför jakatajans snöinpackade hydda. Det är den fruktade farjevinden från norr som sveper ner ända från Isvidda som plågar er. På något mystiskt sätt har vinden hittat en väg över Jarngands toppar och pinar nu landet med snö och kyla. Tiden för sommarens årstid är sedan länge inne och korpikallaalferna står villrådiga mot detta gissel från norr. Deras enda hopp står till Raskapä, deras hövding, som nyligen återvänt från en resa till skogens vårdträd.

Ni har väntat en bra stund när ni hör att någon börjar slå på en trumma. Det rytmiska dunkandet kommer från jakatajans hydda och snart faller en jojk in och ni fylls av en känsla av vemod och sorg. Jojken berättar en tapper saga om hjältemod och kärlek, om vinter och ond bråd död. När sången avslutats öppnas dörren och ni bjuds att stiga in i Raskapäs hydda.

I hyddan rollpersonerna kliver in i möts de av en förunderlig syn. Från taket hänger en drömfångare som påminner om ett spindelnät med svarta och vita pärlor. De svarta pärlorna verkar tillverkade från en trolltall och de vita från beten av något djur, troligast en mastomant. I mitten av rummet glöden en öppen eld som med sitt röda sken kastar skumma skuggor på de lätt sluttande väggarna. Vid elden sitter en gammal alf med långt ovårdat lavskägg, barkhud och silvergrå ögon. Alfen sitter med benen i kors och röker från en vackert snidad pipa med lövflätat mönster. Med en enkel handrörelse visar alfen som är jakatajan Raskapä att rollpersonerna ska slå sig ner på några vackert broderade kuddar.

Därefter tar Raskapä fram en liten säck som han placerar framför sig. Ur säcken tar han en näve med ett gulaktigt pulver som han kastar i elden. Genast flammar den till i ett grönaktigt sken och en rök som gör att det börjar snurra i huvudet sprider sig i hyddan. Rollpersonerna kan inte låta bli att känna sig dåsiga som om världen utanför kopplades bort och allt fokuserade till alfen och vad denne har att säga.

Raskapä börjar med att berätta att en strängare vinter än den som är nu har aldrig upplevts i Lumminaluoma.

Om inte värmen och sommaren kommer snart fruktar den gamle hövdignen att stammen måste lämna sina förfäders marker och vandra söderut. Om så blir fallet vem vet när eller om de någonsin kan återvända.

Många är de nätter som Raskapä har grubblat över vad han ska göra och eftersom han inte funnit några svar begav han sig ut på en lång vandring. En vandring som tog honom långt in i Svartliden till skogens vårdträd.

Där högt uppe i grenverket sökte han råd och visdom och fick sitt svar. Skogens ande talade till honom och berättade att någon har lyckats stjäla tre av himlens vindar. Med västanvinden, östanvinden och sunnanvinden borta kan inte farjevinden från norr stoppas och det är därför som landet plågas.

Raskapä berättar också att skogens ande förutspådde att några modiga skulle ge sig ut på en resa för att finna vindarna. Hövdingen tittar sedan strängt på rollpersonerna och frågar om de har det mod i hjärtat som behövs för att rädda Lumminaluoma och lejkdalingarna.

Om rollpersonerna säger att de är redo att anta utmaningen visar hövdingen en oväntad grimas. För alfer uppfattas grimasen som en bekräftelse eller ett glädjerop. Andra uppfattar den som hotfullt och skrämmande. Därefter tar han fram ett vackert skrin som innehåller lejkdalingarnas heligaste relik, en sagosten. Det enda som de har kvar från den tid då gudarna fortfarande vandrade på Trudvangs fagra jord. Raskapä förklarar att så länge rollpersonerna har sagostenen i sin ägo kommer alferljuset att leda dem rätt. Allt de behöver göra är att följa ljuset så kommer de att finna vägen till de försvunna vindarna.

Om rollpersonerna har några andra frågor försöker Raskapä att besvara dem så gott han kan. Hövdingen har dock inga kunskaper om vem, var eller hur vindarna plockades ner från himlen. Det enda han kan göra är att uppmuntra rollpersonerna och be dem göra sig redo för en lång och mödosam resa. Stammens resurser står till deras förfogande.

SAGOSTENEN

Under drömmarnas tid lämnade gudarna över ett antal sagostenar till alferna för att de skulle kunna möta den ondska som väntade efter att de lämnat Trudvang. Att de kallas för just sagostenar beror på att de flesta av dem var just stenar. Men en sagosten kan även ha andra former som ett förstenat hjärta eller en tand från en lindorm. Gemensamt för alla sagostenar är dock att de är navigationsinstrument och nära sammankopplade med stjärnorna. Det finns också andra sagostenar med ännu mäktigare krafter men de flesta av dessa försvann i järndrakens tidsålder.

Den gamla sagostenen som Raskapä lämnar över till rollpersonerna är en uppstoppad rävtass. Den är till formen något större än en normal tass och enligt legenden tillhörde den en ondskefull räv. Med listiga lögner lurade räven ovetande alfer ner i underjorden varifrån de aldrig återvände. Berättelserna om rävens illvilja är många och ofta tragiska. Dock slutar de alla på samma sätt med att räven jagas ner av Sirpikka, den store jägaren. Som bevis för att räven var besegrad högg Sirpikka av en av tassarna som han sedan överlämnade till sin hövding. Tassen har därefter i generation efter generation gått i arv tills den slutligen hamnade i Raskapäs ägo.

Den som vidrör sagostenen känner en främmande kraft pulsera genom sin kropp och förstår att det är ett föremål helgat av gudarna. Sagostenens kraft består i att den alltid hjälper den som bär på den att utföra stordåd likt det stordåd som Sirpikka utförde när han dräpte räven. Med sagostenen i sin ägo kommer alferljuset (norrskenet) alltid att leda rollpersonerna till närmaste försvunna vind.

Eftersom alferljuset bara syns när det är mörkt måste rollpersonerna färdas på natten. Alferljuset kommer på något förunderligt sätt även att synas (om än svagt) när det är snöstorm eller mulet.



Vildmarksliv

Svartgom är ett äventyr som till stora delar utspelar sig i vildmarken. Livet i vildmarken präglas mycket av väder, vind och jakten på föda. Rollpersonerna kommer att få kämpa för varje meter de tar och om de inte har de rätta färdigheterna eller den nödvändiga utrustningen kommer de troligast att duka under.

Det är tänkt att överlevnadsreglerna som beskrivs i Trudvangs Stigar (kapitlet Vildmarksliv sidan 44-52) ska användas till fullo. Spelledaren bör därför innan spelandet börjar läsa igenom kapitlet och färdigställa listor för de olika rollpersonerna så att denne lättare kan följa hur rollpersonerna påverkas av att vara i naturen.

Det går givietvis att spela äventyret utan att använda sig av vildmarksreglerna. Spelledaren måste då vara extra tydlig med att beskriva hur djävulsk denna färd är att genomföra i det arktiska landskapet. Längst bak på avståndstabellen står det inom parantes hur många dagar det tar att färdas mellan de olika platserna utan några modifikationer.

FÄRDEN

Att färdas över Nordfrosts frusna slättland är både kraftkrävande och farligt. Vinden blåser hela tiden i ansiktet och snöstormar kan uppstå på mycket kort tid. Det är därför viktigt att spelledaren får till den rätta stämningen där varje beslut rollpersonerna tar kan få ödesdigra konsekvenser. För det första bör spelledaren målande beskriva landskapet och vädret. Allt från snötäckta granar till tjutande vindar och snöoväder. För det andra bör en hotfull tillvaro alltid göra sig närvarande så att rollpersonerna aldrig känner sig säkra. De kan höra allt från ylande vargar till mystiska knakningar från marken under dem. Ibland kan de se okända skuggor som rör sig över landskapet eller flygande varelser som passerar förbi bland molnen. För det tredje är det viktigt att rollpersonerna håller reda på sin proviant och så ofta som möjligt ser till att skaffa mer. Hotet om hunger bör vara en faktorerna som driva rollpersonerna framåt.

UTRUSTNING
• Alfiska frostmantlar (fungerar som mastomantkläder)
• Snöskor eller skidor
• Filtar
• Släde dragen av en ren
• Renfoder (för 10 dagar)
• Tältkåta (med plats för sex personer)
• Proviant (totalt 20 dagsransoner, mer mat kan alferna inte avstå)
• Rep (20 meter)
• Vattenskinn (5 liter)
• Facklor (10 stycken, brinntid 1 timme)
• Torr ved (total brinntid 5 timmar)
• Spadar

Utrustning

För att rollpersonerna ska ha en rimlig chans att överleva på Nordfrost slättland behöver de rätt sorts utrustning. Som tur är kommer lejkdalingarna att utrusta rollpersonerna efter bästa förmåga. Förutom det som står på utrustningslistan kan rollpersonerna fråga efter annan utrustning och då får spelledaren avgöra om det är något som alferna kan ha tillgång till.

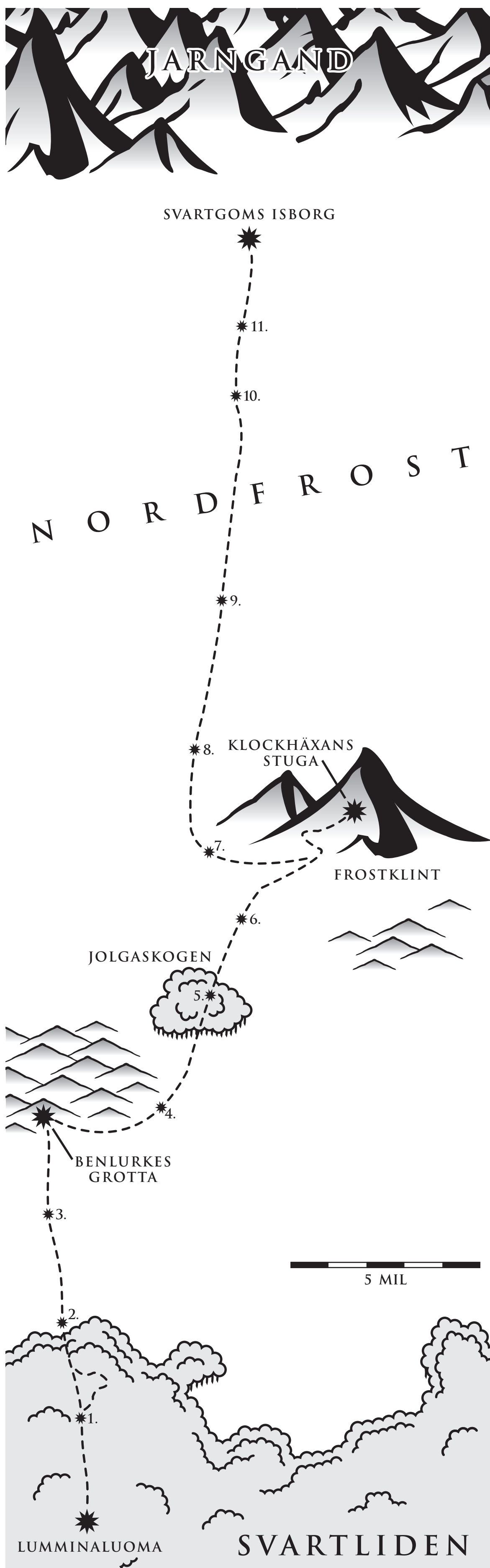
Raskapä föreslår att rollpersonerna samlar så mycket som möjligt av sin utrustning på släden och låter renen dra den. Dock ber han rollpersonerna att hjälpa djuret om de märker att renen börjar bli trött. Av all utrustning som rollpersonerna tar med sig är tältkåtan den viktigaste för att kunna överleva färden. Om rollpersonerna skulle förlora kåtan måste de varje gång de sover gräva en snögrotta eller bygga en igloo för att kunna komma undan från vinden, snön och kylan.

Rollpersonerna blir också av alferna rekommenderade att surra fast så mycket av utrustningen som möjligt med snören och lägga en filt över släden. Slarvas det på denna punkt kan spelledaren nästa gång rollpersonerna letar igenom utrustningen meddela att ett eller två föremål har tappats under färden och troligast har begravts i snön.

Förflyttning

Rollpersonernas färd kommer att vara en mödosam och långsam process. Väder och vind sinkar rollpersonerna och orken tryter vilket kommer att visas rent regelmässigt (se Trudvangs stigar sidan 44 hur länge rollpersonerna kan klara sig i vildmarken utan modifikationer). Spelledaren kan om denne vill göra terrängen tuffare eller lättare för att anpassa den till sin spelgrupp. Det viktiga är dock att rollpersonerna känner att de måste kämpa

AVSTÅNDSTABELL		
Luminaluoma - Benlurkes grotta :	10 mil	(4 dagar)
Benlurkes grotta - Klockhäxans stuga :	12 mil	(4 dagar)
Klockhäxans stuga - Svartgoms isborg :	17 mil	(6 dagar)
Svartgoms isborg - Lumminaluoma :	32 mil	(11 dagar)



för sin överlevnad. De olika färdigheterna och fördjupningarna under kategorin vildmarksvana bör komma till användning så gott som dagligen och spelledaren ska inte vara rädd för att improvisera nya svårigheter som testar rollpersonernas uppfinningsrikedom.

Under en normal natt kan rollpersonerna färdas tre mil. Detta förutsätter att alla har snöskor eller skidor och att renen drar släden. Väder och vind kommer dock att sinka rollpersonerna (se nedan) och spelledaren bör därför noga hålla reda på hur långt rollpersonerna färdas varje natt. Rollpersonerna kan om de vill öka tempot och förflytta sig 25% längre på en natt. Vid detta fall får dock rollpersonerna antal dagar i det vilda modifierade med -1. Måste ett situationsslag rullas har detta en modifikation på -2. Skulle renen dö måste rollpersonerna dra släden själva. Detta har en förflyttningsmodifikation på -20%.

Väder och vind

Under färden kommer väder och vind att ha stor påverkan på rollpersonerna. Över Nordfrosts slättland sveper farjevinden fram och den skonar ingen från snö och kyla. Farjevinden har dock tappat mycket av sin kraft när den tar sig över Jarngands toppar så den är inte lika fruktansvärd som man kan tro. Om det inte snöar är himlen klar och man kan se stjärnorna vilket är en liten tröst. Varje natt ska spelledaren slå ett slag på vädertabellen för att avgöra vilket väder det blir och de modifikationer det medför.

1T6 - VÄDERTABELL	
Väder / Antal dagar / Minusmodifikation / Förflyttningsmodifikation	
1. Blåst och frost	-4 / -3 / 0
2. Blåst och rimfrost	-5 / -3 / -10%
3. Blåst och Hrimfrist	-6 / -6 / -25%
4. Blåst, frost och snöfall	-5 / -4 / -25%
5. Blåst, frost och ihärdigt snöfall	-6 / -5 / -50%
6. Blåst, rimfrost och ihärdigt snöfall	-7 / -5 / -75%

Så länge rollpersonerna har kvar tältkåtan och proviant så har de några förmildrande omständigheter som gör färden mindre miserabel.

FÖRMILDANDE OMSTÄNDIGHETER	
Faktorer / Antal dagar / Modifikation	
Lagad mat	+1 / +1
God komfort (tältkåtan)	+1 / +1
God sömn (sex timmar i kåtan)	+1 / +1

Jakt och överlevnad

Förr eller senare kommer rollpersonernas proviant att börja tryta. För att inte drabbas av stora minusavdrag måste rollpersonerna antingen dra ner på dagsransonerna eller söka sig ny föda. Trots att Nordfrost till stora delar har övergivits finns det fortfarande en del bytes-

djur kvar att jaga. Enstaka renar, fjällämlar och fjällharar strövar över slättlandet för den kunnige jägaren att hitta. Rent regeltekniskt räknas Nordfrost vid jakt som arktisk/tundra och tillsammans med farjevinden medför den en modifikationen på -4 för färdigheten Jakt och Fiske. Vill någon använda sig av färdigheten Överlevnad räknas Nordfrost som ett snölandskap.

HÄNDELSER

Kvällen efter att rollpersonerna har fått sitt uppdrag av Raskapä bör de vara klara för att ge sig av. Från en klar himmel tycks alferljuset vara ovanligt färgstarkt i sitt vågspel och många lejkdalingar uppfattar det som ett gott tecken. Alferljuset visar att rollpersonerna ska bege sig norrut, rakt mot vinden och kylan.

Färden i sig är uppdelad i tre etapper, fyra om man räknar med färden hem. I slutet av varje etapp väntar en vindsäck och de prövningar som följer för att komma åt den. För att färden inte bara ska bestå av rollpersonernas kamp mot vädrets makter kommer de att möta eller råka ut för ett antal mindre händelser. Det är tänkt att dessa händelser ska inträffa i den ordning de är beskrivna. Detta medför att äventyret kan kännas väldigt styrt och linjerat. Det är därför viktigt att spelledaren får till en känsla av ovisshet och slump. Gamla knep som dolda tärningsslag, ivrigt bläddrande i böcker och orelevanta frågor bör fungera. Varje val rollpersonerna ställs inför bör kännas viktigt även om det inte är det.

Spelledaren ska också känna sig fri att lägga till, ta bort eller förlänga olika händelser. Förutom de händelser som redan finns beskrivna kan rollpersonerna exempelvis råka ut för incidenter med olika bestar eller komma fram till till speciella platser som en frusen sjö eller en mindre skog. Händelser som snösprickor, laviner och extrem kyla kan alla användas till spelledarens fördel.

FÖRSTA ETAPPEN

Den första och kanske lättaste etappen tar rollpersonerna från Lumminaluoma till Benlurkes grotta där den första vindsäcken finns. Denna sträcka är cirka 10 mil lång och går till hälften genom Svartlidens skyddande skogar. Själva resan bör ta tre till fyra nätter beroende på hur snabbt rollpersonerna bestämmer sig för att färdas. Under denna färd kommer rollpersonerna att råka ut för tre mindre händelser.

1. Vägvalet

Redan på andra färddagen kommer rollpersonerna att få sin första prövning. De har hela natten färdats genom Svartlidens dystra skogar och kommit fram till en glänta. Från gläntan finns det två naturliga vägar som fortsätter norrut. Den västra vägen verkar mer öppen men mycket snö har fallit på den. Den östra vägen verkar snirklig men har i sin tur många skyddande granar som borde skydda bättre mot vinden. Rollpersonerna måste välja en av dessa vägar om de vill fortsätta norrut. Eventuella tärningsslag kommer att rekommendera att rollpersonerna tar den västra vägen.

Väljer rollpersonerna att ta den östra vägen kommer naturen att tvinga dem att ta en lång omväg innan det blir lättare igen att färdas genom skogen. Färdvägen utökas med 1 mil och rollpersonerna känner på sig att de tog fel väg. Inga andra nackdelar tillkommer med att ta denna väg.

2. Ulvar

När rollpersonerna närmar sig Nordfrosts slättland blir skogen de färdas i glesare och mer lättforcerad. Vinden blir dock strängare eftersom det inte finns några större ansamlingar av skyddande skog. Med vinden hör rollpersonerna också ett ylande från mycket nära håll. Bara 100 meter från rollpersonerna samlas en grupp på fyra utsvultna ulvar som börjar förfölja rollpersonerna. Ulvarna har inte ätit på flera dagar och därför beslutar de sig för att attackera rollpersonerna. De är dock så listiga att de väntar tills att rollpersonerna har kommit ut ur skogen och ut på slättlandet där det inte finns några skydd.

Från det att rollpersonerna hörde ylandet kommer de att känna sig iakttagna och förföljda. När de kommit ut ungefär en kilometer på slättlandet slår ulvarna till och anfaller med dräglande käftar. Ulvarna strider tills antingen tre av dem är fällda (den siste flyr då med svansen mellan benen) eller tills de lyckats fälla en av rollpersonerna. Lyckas ulvarna med det sistnämnda kommer de ulvar som fortfarande är i livet att slita tag i den döda kroppen och föra bort den från de övriga rollpersonerna. En bortförd kropp kommer om rollpersonerna letar efter den att sakna det mesta av köttet när den hittas.

ULVAR (4 stycken)
Storlek: Något större än knähög (1/2 ggr).
Skräckfaktor: Ingen.
Förflyttning: Land 20 meter.
Naturligt skydd: Inget.
Exc. karaktärsdrag: Graciös +4.
Kroppspoäng: 16.
Kroppsdelspoäng: Huvud 8, Kropp 16, Ben 8.
Träfftabell: 1-4 Huvud, 5-6 Höger framben, 7-8 Vänster framben, 9-14 Kropp, 15-17 Höger bakben, 18-20 Vänster bakben.
Färdigheter: Strid FV 13.
Fördjupningar: Bett [antal handlingar (nivå I), skada (nivå III)]. Klor [antal handlingar (nivå II), skada (nivå I)]. Naturlig strid (nivå III).
Förmågor: Hoppattack, Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 28 stridspoäng.
Skademodifikation: 0. Bett, skada 1T10 (ÖP 10). Klo, skada 1T5.

3. Flyktingarna

Väl ute på Nordfrosts slättland går det lättare att ta sig fram. Vinden biter visserligen i ansiktet men som tur är är snön hårt packad och lätt att ta sig fram på. Den lilla kupering som rollpersonerna stöter på är några mindre kullar som är lätta att passera. Bakom en av dessa kullar möter rollpersonerna dock en överraskande syn. En tältkåta som till form och färg påminner mycket om den som rollpersonerna har står uppslagen framför dem. Från tältkåtan kan rollpersonerna höra alfiska röster.

Undersöker rollpersonerna tältkåtan finner de fyra stycken korpikallaalfer i den, två vuxna och två barn. Dessa alfer tillhör den med lejkdalingarna nära besläktade ajankerastammen. Den informella ledaren bland dessa alfer är Kyllika och hon är till en början misstänksam mot rollpersonerna. Hon kan berätta att de är flyktingar på väg söderut och att de är mycket hungriga. Skulle rollpersonerna erbjuda dessa alfer mat bjuds de in i tältet och får en hel del information från dessa alfer.

Kyllika berättar att ajankerastammen som har sina marker ungefär sju dagsmarscher åt nordväst har blivit attackerade av en stor krigshär bestående av en ras hon kallar för urkhurer. Dessa urkhurer anföll i gryningen och brände deras vinterläger och tillfångatog eller dräpte alla som de kunde lägga sina smutsiga händer på. Enligt Kyllika lyckades bara fem alfer undkomma anfallet. Fyra ser rollpersonerna i tältkåtan medan den femte, som var en del av denna grupp, attackerade och släpades bort av garmar för bara två dagar sedan. Vad som hände med denne alf vet inte Kyllika. Hon är bara glad att själv ha undkommit dessa drägglande bestars käftar.

De urkhurer som anföll ajankerastammen var givetvis orkhirer utsända av Svartgom. De anföll alferna för att utöka sitt matförråd. Förutom alferna tog orkhirerna en stor hjord med renar som de förde till Svartgoms isborg. Den femte flyktingen som Kyllika berättade om var en man vid namn Lepotaja. Han dräptes av Benlurkes garmar och hans kropp befinner sig nu i Benlurkes grotta (se kapitlet - Benlurkes grotta).

Efter Kyllikas tragiska berättelse berättar hon att hon och hennes fränder i tältkåtan hoppas kunna finna en säker plats i söder där de kan stanna tills vintern är över. Berättar rollpersonerna att lejkdalingarna har sitt vinterläger inte mindre än tre dagsmarscher söderut blir ajankeraalferna mycket glada. De berättar att de ämnar söka upp lejkdalingarna och begära asyl. Som tack för informationen överlämnar Kyllika ett läderhalsband med ett smycke av alfarkaträ. Den som bär halsbandet har +1 på alla Jakt- och Fiskeslag.

ANDRA ETAPPEN

Den andra etappen går från Benlurkes grotta till klockhäxans stuga. Denna etapp är i runda slängar 12 mil lång och går delvis genom den mystiska Jolgaskogen. Rollpersonerna bör klara av denna etapp på fyra till fem nätter. Terrängen är dock tuffare och det finns många förrädiska hål i snön som rollpersonerna kan fastna i. Under denna etapp likt den första kommer rollpersonerna att vara med om tre mindre händelser.

4. Mastomanten

Efter Benlurkes grotta går färden till en början bakom en rad skyddande kullar. Efter några mil kommer dock rollpersonerna ut på slättlandet igen och här blåser det hårdare. Minnet av Benlurkes skyddande grotta får rollpersonerna att vilja vända tillbaka men deras uppdrag kräven att de fortsätter framåt.

Plötsligt står rollpersonerna öga mot öga men en ensam och vilsen mastomant. Det är ett mäktigt möte med ett av de största landlevande djuren som vandrar på Trudvangs yta. Mastomanten som är utsvulten tappade bort sin flock för flera veckor sedan i en snöstorm och har sedan dess letat efter den på Nordfrosts slätter utan resultat. Mastomanten är inte aggresiv men den vill heller inte flytta på sig. Rollpersonerna blir helt enkelt tvungna att gå runt den.

Efter att rollpersonerna har passerat mastomanten fortsätter den sitt sökande men dör av utmattning och svält några dagar senare. Skulle rollpersonerna attackera mastomanten kommer den dock att kämpa för sitt liv.

En fälld mastomant ger mer proviant än rollpersonerna någonsin kan ta med sig. På släden kan rollpersonerna klämma in 100 dagsransoner mastomantkött på sin höjd, resten måste de bära själva.

MASTOMANT
Storlek: Stor som en mastomant (10 ggr).
Skräckfaktor: Ingen.
Förflyttning: Land 15 meter.
Naturligt skydd: RV 4.
Exc. karaktärsdrag: Hinjestark +6, Motståndskraftig +4.
Kroppspoäng: 72.
Kroppsdelspoäng: Huvud 36, Kropp 72, Ben 24.
Träfftabell: 1-4 Huvud, 5-6 Höger framben, 7-8 Vänster framben, 9-14 Kropp, 15-17 Höger bakben, 18-20 Vänster bakben.
Färdigheter: Strid FV 9.
Fördjupningar: Betar [antal handlingar (nivå II), skada (nivå IV)]. Trampning [antal handlingar (nivå I), skada (nivå IV)]. Naturlig strid (nivå III).
Naturlig strid: 24 stridspoäng, (fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Skademodifikation: +6. Betar, skada 1T10 (ÖP 9-10) +6. Trampning, skada 1T10 (ÖP 9-10) +6.

5. Jolgaskogen

Två dagsmarsch efter rollpersonerna lämnade Benlurkes grotta kommer de fram till Jolgaskogen. Träden i skogen har genom åren växt sig mycket höga och ståtliga. Det är

med stor vördnad som rollpersonerna kliver in i denna skog och fortsätter sin färd mellan de höga grantopparna.

Till denna fagra skog har en hel del bytesdjur tagit sin tillflykt. Skulle rollpersonerna bestämma sig för att jaga i skogen har de därför ingen minusmodifikation.

När rollpersonerna har kommit långt in i skogen slås de med häpnad. I mitten av en perfekt rund glänta står en hög träpåle av alfarkaträ med snidade alfhuvuden. Huvudena är sju till antalet och varje ansikte har en grimas. Det utsökte hantverket verkar vara tusentals år gammalt och står som en klippa mot snön och vinden.

Rollpersonerna förstår att de har vandrat in i en helig lund vars mitt är gläntan med träpålen. En sådan plats brukar enligt de alfiska traditionerna alltid ha en ägare men någon omistaja finns inte att skåda. Platsen är helt övergiven och snön har täckt över alla spår. Konfunderade måste rollpersonerna lämna gläntan.

Om någon av rollpersonerna är en Ihana (utvald) och har en andeskuld kan denne lägga sig i dvala i gläntan för att betala tillbaka sin skuld. Ett dygns dvala är allt som behövs för att betala en sådan skuld oavsett hur stor den var från början. Skogsandens makt är stor i gläntan.

6. Möte med Johirauka

Väl ute ur Jolgaskogen befinner sig rollpersonerna på Nordfrosts slättmarker igen. I fjärran tornar det mäktiga berget Frostklint upp som spetsen på ett spjut. Ungefär halvvägs mellan skogen och berget stöter rollpersonerna på en frusen figur bärandes en alfisk frostmantel. Figuren verkar vara på väg till Jolgaskogen och svarar inte på tilltal. Först om rollpersonerna tar tag i figuren och skakar om denne vaknar han ur sin trans. Figuren är en korpikallaalf och presenterar sig som Johirauka, omnistaja av Jolgaskogen.

Om rollpersonerna frågar vad det är som har fått Johirauka att lämna sitt land berättar han att han har varit och letat efter de försvunna vindarna. Letandet har dock varit fruktlöst och han är nu på väg tillbaka till sin älskade skog för att söka kraft i dess barm.

Om rollpersonerna berättar att de också letar efter vindarna är Johirauka mycket intresserad av att höra vad de har att säga. Berättar de att de har befriat östanvinden som fanns i Benlurkes grotta nickar han belåtet och säger att det var bra gjort. Om rollpersonerna nämner att de är på väg mot ytterligare en vind insisterar Johirauka på att få följa med.

Vad rollpersonerna inte vet är att Johirauka är en mörk förrädare. Inte av egen vilja men en förrädare ändå. För ungefär två veckor sedan blev han nämligen tillfångatagen av orkhirer som släpade honom hela vägen till Svartgoms isborg. Där utsattes han för tortyr och för att undgå smärtan svor han att bli Svartgoms träl. Svartgom som var i behov av en spion som kunde leta efter de försvunna vindsäckarna accepterade erbjudandet och släppte Johirauka fri under förutsättning att han letade efter de försvunna vindarna och om han fann någon av säckarna skulle han föra den till Svartgom. Till sin hjälp fick han sex orkhirer som eskorterade honom. När Johirauka fick syn på rollpersonerna beordrade han orkhirerna att gömma sig och på avstånd följa efter honom.

Beroende på hur rollpersonerna agerar mot Johirauka kommer denne att agera litet olika. Nedan följer en liten tabell som i breda drag beskriver Johiraukas agerande.

JOHIRAUKAS AGERANDE
Rollpersonerna berättar att de har en sagosten. Johirauka förstår omedelbart hur mäktig sagostenen är och han kan inte låta rollpersonerna springa omkring med en sådan artefakt. Så fort tillfälle ges kommer Johirauka att signalera till orkhirerna att anfalla. Dessa tar det dock lugnt och anfaller först efter att rollpersonerna har slagit läger och gått och lagt sig.
Rollpersonerna avvisar Johirauka. Johirauka blir först sur över deras agerande men spelar ändå med i farsen och lämnar rollpersonernas sällskap. Han har dock fattat misstankar och tillsammans med orkhirerna beslutar han sig för att förfölja rollpersonerna. Efter att rollpersonerna har besökt klockhäxans stuga lägger sig Johirauka och orkhirerna i bakhåll och anfaller så fort som rollpersonerna kommer i position.
Rollpersonerna låter Johirauka följa med. Johirauka tackar rollpersonerna och gör allt han kan för att hjälpa till. Först när rollpersonerna hittat vindsäcken hos klockhäxan visar han sina rätta färger. Johirauka försöker stjäla säcken från den som håller i den och fly ut ur stugan. Därefter beordrar han orkhirerna som finns i närheten att anfalla rollpersonerna medan han själv beger sig av norrut. Kommer Johirauka undan kommer han att föra vindsäcken till Svartgoms isborg där den placeras i samma skattkammare där den tredje och sista vindsäcken finns i.

JOHIRAUKA
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Förflyttning: Land 13 meter.
Exc. karaktärsdrag: Behagfull +1, Vig +1, Tvehågsen -1.
Kroppspoäng: 24.
Kroppsdelspoäng: Huvud 12, Höger arm 12, Vänster arm 12, Bröstkorg 24, Mage 16, Höger ben 16, Vänster ben 16.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.
Färdigheter: Hantverk (trä) FV 12, Jakt och fiske FV 12, Lönndom FV 15, Rörlighet FV 15, Strid FV 12, Tala (eika) FV 12, Växt- och djurliv FV 12, Överlevnad (snölandskap) FV 15.
Fördjupningar: Finsnickeri, Grovsnickeri, Finna dolda ting, Gömma sig, Smyga, Klättrarvana, Undgå attack, Kampvana, Projektilvapenbärare (pilbågar), Holmgång, Spårare, Botanik.
Förmågor: Nattsyn.
Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T5.
Beväpnad strid: 17 stridspoäng. 5 stridspoäng låsta till pilbågar.
Utrustning: Jaktbåge, skada 1T10 (ÖP 10). Heltäckande pälsrustning, RV 3. Alfisk frostmantel. Flintakniv.

ORKHIRER (6 stycken)
Har samma värden och utrustning som orkhirerna på sidan 22.

TREDJE ETAPPEN

Den tredje etappen är den längsta och går från klockhäxan stuga till Svartgoms isborg. Hela 17 mil är denna sträcka över de vindpinade vidderna. Om rollpersonerna marscherar på utan större avvikelser kommer det att ta dem sex nätter att komma fram. Under denna etapp kommer rollpersonerna att vara med om fem händelser.

7. Istroll

Den första natten efter mötet med klockhäxan kommer att vara molnfri. I skenet från månen kan rollpersonerna se en klan med 1T6+4 istroll på långt avstånd. Klanen verkar röra sig bort från rollpersonerna och verkar inte ha upptäckt dem. Om rollpersonerna inte gör något större väsen av sig kommer de inte att bli upptäckta av istrollen. Agerar rollpersonerna dumdristigt och på något sätt uppmärksammar sin existens kommer istrollen att ta upp jakten på dem. Rollpersonerna har dock ett försprång på över en kilometer och bör ha hyfsade chanser att komma undan. Om rollpersonerna väljer att möta istrollen får de strida för sina liv.

ISTROLL (1T6+4 stycken)
Storlek: Högre än en skeppsmast (3 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Förflyttning: Land 28 meter.
Naturligt skydd: RV 1.
Exc. karaktärsdrag: Hinjestark +6, Motståndskraftig +4.
Kroppspoäng: 62.
Kroppsdelspoäng: Huvud 31, Höger arm 31, Vänster arm 31, Bröstkorg 62, Mage 41, Höger ben 41, Vänster ben 41.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.
Färdigheter: Rörlighet FV 6, Strid FV 12, Tala (bastjumal) FV 8, Jakt och fiske FV 6, Överlevnad (snölandskap) FV 8.
Fördjupningar: Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (enhandsfattade svärd), Vapenmästare (enhandsfattade svärd), Extra handling (vapenbärare, enhandsfattade svärd), Rustningsbärare, Holmgång, Holmgångsmästare, Extra handling (holmgång).
Förmågor: Hrimkropp, Nattsyn.
Holmgång: 22 stridspoäng, skada 1T10 (ÖP 10) +6, (fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Beväpnad strid: 22 stridspoäng. 10 stridspoäng låsta till enhandsfattade svärd. (fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Utrustning: Slagsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10) +6. Blandade rustningsdelar, RV 3.

8. Gejser

På avstånd kan rollpersonerna se en mystisk vit rök som bolmar upp mot himlen. Undersöker rollpersonerna platsen kan de se att röken kommer från en liten pöl med kokande vatten. Vid pölen är det varmt och behagligt och vad rollpersonerna kan förstå kommer värmen från en underjordisk källa. Vad rollpersonerna inte vet är att pölen är en gejser som gör sig redo för ett utbrott. Strax innan gejsern explosionsartat kastar upp sitt kokheta vatten börjar marken att skaka. Snabbtänkta rollpersoner får chansen att kasta sig i skydd. Alla rollpersoner som misslyckas med ett rörlighetsslag träffas av vattnet och tar 1T10 i brännskada, de som har tjockare kläder eller rustningar på sig tar endast 1T5 i skada.

9. Renar

Mitt på dagen vaknar rollpersonerna av att de hör ett brölande strax utanför tältkåtan. Tittar rollpersonerna ut kan de se en mindre utsvulten renhjord som passerar på mindre än femtio stegs avstånd. Renarna är sju till antalet och de är på väg söderut där de hoppas finna mat och skydd från farjevinden. Om rollpersonerna vill kan de försöka fälla någon av renarna för att på så sätt utöka sitt matförråd. Renarna gör dock sitt yttersta för att undkomma rollpersonerna. En fälld ren ger 1T20+20 dagars extra proviant och det är inga problem att konservera köttet tack vare den kalla temperaturen.

REN (nyttodjur)				
Styrka	KP	FÖRFL.	FV	Attack Skada
+1	44	Land 18	8	1T10 (ÖP 10)

Snöstorm

Tidigt en kväll när rollpersonerna gör sig redo för att ge sig iväg blåser det upp till storm. Alla förstår omedelbart att om de inte snabbt kommer i skydd så kommer de att duka under i stormen. Som tur är hittar rollpersonerna en naturlig sänka i marken som skyddar mot det värsta av vinden. Snö och hagel öser ner från himlen och gör alla längre förflyttningar omöjliga.

Var tionde minut som går utan att rollpersonerna befinner sig i skydd tar de 1 kroppspoäng i skada på den totala kroppspoängen (de alfiska frostmantlarna skyddar inte). Stormen rasar hela natten och först vid middagstid nästa dag avtar den. Förutom att rollpersonerna blev sinkade ett dygn är det enda bestående minnet att rollpersonerna blev tvungna att tära på sin proviant.

Orkhirisk spaningspatrull

För att hålla uppsikt över slättlandet kring sin isborg har Svartgom skickat ut ett antal spaningspatruller. En normal patrull består av 1T6+2 orkhirer och det är en av dessa som rollpersonerna ser på avstånd i månens sken. Det är tydligt för rollpersonerna att de också har blivit upptäckta. Orkhirerna rör sig nämligen mot dem med dragna vapen.

Om rollpersonerna måste strida eller lyckas fly är helt upp till spelledaren att avgöra. En lyckad flykt medför dock en förlängd färdväg på 2 mil bort från isborgen.

ORKHIRER (1T6+2 stycken)
Har samma värden och utrustning som orkhirerna på sidan 22.

Benlurkes Grotta

Även om de flesta istroll lever i små klaner med andra likasinnade finns det ett och annat istroll som lever ensamma eller har blivit förskjuten från sin klan. Benlurke är ett istroll som blev förskjuten från sin klan när han visade osedvanlig ondska och grymhet även mot sina egna. Efter förskjutningen vandrade Benlurke västerut och bosatte sig i en grotta tillsammans med två garmvalpar som han hittade på vägen i en garmlya. Han kallade valparna för Gnage och Grolle och de växte sig stora och starka under Benlurkes omvårdnad. Tillsammans bildar de tre ett fruktat jaktlag som inte räds att jaga de största bestar som vandrar i Nordfrost.

För några veckor sedan var Benlurke, Gnage och Grolle ute på en av sina sedvanliga jakter när istrollet fann en besynnerlig lädersäck som kom flygande i vinden. Benlurke lyckades få tag i säcken innan garmarna hann sätta tänderna i den och tog den med till sin grotta. Benlurke förstod att det var något speciellt med säcken men han kunde inte lista ut vad det var. I väntan på ett svar använder han säcken som en huvudkudde och tacksamt vilar han sin ömma nacke på den.

Om rollpersonerna följer alferljuset kommer de efter några dagar att hitta till den avlånga kulle som inrymmer Benlurkes grotta. Runt kullen finns det spår i snön efter en storvuxen varelse och flera garmar. Följer rollpersonerna spåret kommer det att leda dem till grottans ingång.

Benlurke älskar också silver och har rollpersonerna tillgång till ett föremål i silver eller många mynt så är istrollet mycket intresserad av någon sorts byteshandel. Dock så måste rollpersonerna förhandla med smickrande ord för annars finns det risk att Benlurke dräper dem bara för att komma över deras skatter.

Om rollpersonerna lyckas förhandla med Benlurke är han inte helt oäven att tala med. Alla påståenden om fångade vindar får dock Benlurke att skratta högt.

"Alla vet att ett endast gudarna kan betvinga himlens vindar", skrockar Benlurke. Samtidigt blir han dock misstänksamt och tror att rollpersonerna försöker lura honom på något sätt med listiga ord.

Om rollpersonerna insisterar på att få undersöka hans grotta blir han mycket irriterad. Istrollet är inte ett dugg intresserad av någon rotar i hans grotta och försöker stjäla hans skatter. Hotar rollpersonerna Benlurke kommer han att skicka garmarna på dem.

Skulle rollpersonerna lyckas stjäla vindsäcken eller släppa lös östanvinden utan att ha först dräpt Benlurke kommer han att börja jaga rollpersonerna tillsammans med eventuellt överlevande garmar. När exakt han hinner ifatt rollpersonerna är upp till spelledaren att bestämma. Vid ett sådant scenario skulle Benlurke kunna bli en otäck överraskning i slutet av äventyret när rollpersonerna är på väg hem.

Östanvinden

I Benlurkes lädersäck finns östanvinden fängslad. Benlurke älskar dock sin huvudkudde och kommer inte lättvindigt att överlämna den till rollpersonerna. Om rollpersonerna vill komma över säcken måste de vara listiga eller tålmodiga. De kan även komma över säcken med skarpslipade vapen men det kräver stor skicklighet.

Eftersom Benlurke sällan lämnar sin grotta är det svårt att ta sig in grottan utan att han märker det. Om rollpersonerna på något sätt lyckas göra istrollet uppmärksammad på deras närvaro finns det dock en chans att han börjar jaga dem. Dock så får rollpersonerna passa sig så att han inte schasar sina garmar på dem.

Benlurkes största svaghet är att han är livrädd för vitner och personer som kan bända dem efter sin vilja. Med en överraskande och effektfull besvärjelse är det inte omöjligt att skrämma istrollet till underkastelse (om så bara för en kortare tid).



GROTTAN

Benlurkes grotta var från början en naturlig grottformation i en kulle som istrollet hittade. Han fann dock utrymmet för litet så han påbörjade ett drygt arbete med hacka, kilar och spett. Efter många månaders arbete var grottan tillräckligt stor för att Benlurke skulle bli nöjd.

Eftersom istroll inte har mörkersyn har Benlurke tillverkat ett antal fackelhållare för att kunna sprida ljus i sin grotta. Så länge Benlurke finns i grottan så finns det alltid brinnande facklor i rum 4 och alla andra rum som spelledaren finner det nödvändigt.

1. Ingången

Ingången till Benlurkes grotta är så hög och bred att ett istroll med lätthet kan ta sig in. För att skydda sig mot den eviga blåsten har Benlurke spänt ett gammalt mastomantskinn över ingången. Inte för att Benlurke påverkas nämnvärt av kylan utan för att istrollet inte tycker om att det blåser i grottan. Risken är nämligen stor att vinden får någon av facklorna att blåsa ur sin fackelhållare och tända eld på Benlurkes grotta vilket har hänt. Dessutom är garmarna inte lika köldtåliga som istrollet och de trivs bäst i sin lya där det är litet varmare.

2. Garmlyan

Tätt innanför ingången har Benlurkes garmar Gnage och Grolle sin lya och sovplats. För att garmarna inte ska springa bort har Benlurke kedjat fast dem i väggen i var sin kedja. Kedjans längd gör att de båda garmarna bara kan röra sig fritt i rum 2 och 3. Garmarna når även till öppningen i rum 4 och fem meter utanför ingången. Gnage och Grolle är alltid på vakt och hör på långa vägar när någon närmar sig grottan. De kommer dock att hålla sig lugna och bara attackera om någon sätter sin fot innanför mastomantskinnet. Om rollpersonerna besegrar garmarna kan de om de vill undersöka garmhålan. Där finner de dock bara ett gammalt och slitet björnskinn på marken och benbitar från diverse bytesdjur som garmarna har förtärt genom åren.

GNAGE & GROLLE
Storlek: Stor som en mindre oxe (3 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Förflyttning: Land 36 meter.
Naturligt skydd: RV 2.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Graciös +4.
Kroppspoäng: 60.
Kroppsdelspoäng: Huvud 30, Kropp 60, Ben 30.
Träfftabell: 1-4 Huvud, 5-6 Höger framben, 7-8 Vänster framben, 9-14 Kropp, 15-17 Höger bakben, 18-20 Vänster bakben.
Färdigheter: Strid FV 14.
Fördjupningar: Bett [antal handlingar (nivå I), skada (nivå VI)]. Klor [antal handlingar (nivå II), skada (nivå IV)]. Naturlig strid (nivå V).
Förmågor: Hoppattack, Ulvsjuka, Fyrfota förflyttning.
Naturlig strid: 39 stridspoäng. (fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Skademodifikation: +4. Bett, skada 1T10 (ÖP 7-10) +4. Klo, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4.

3. Offerrummet

I detta rum gör rollpersonerna en fruktansvärd upptäckt. Från taket hänger nämligen en död alf som saknar armar och vars blod har runnit ner på en träskulptur av Gellti, hamingjes mörka moder. Skulpturen föreställer en naken kvinnokropp med ett groteskt bockliknande huvud och alferguldsögon. Från skulpturen hänger tänder, klor och ben som Benlurke har fäst med läderremmar. Runt omkring på golvet finns ett antal kranium tillhörande alfer, människor och troll. Det står klart för alla att detta rum är ett offerrum där hamingjes gudar tillbeds.

Den döda alfen är allt som är kvar av Lepotaja, den alf som Kyllika berättade om och som blev attackerad av garmar. Efter att garmarna slitit av armarna på Lepotaja tog Benlurke med sig kroppen och hängde upp den i offerrummet för att blidka sina gudar. Om rollpersonerna bänder lös skulpturens alferguldsögon (bärnstensögon) så är de värda 2 silvermynt styck.

4. Boningsrum

Detta grottrum är betydligt större än de andra och fungerar som Benlurkes boningsrum. I rummet finns enkla hyllor, pallar och även en tron av trä som Benlurke har tillverkat åt sig själv. En stor flat sten i mitten av rummet fungerar som ett middagsbord och från taket hänger kropparna från några fällda bytesdjur. Väggarna har Benlurke dekorerat med skinn och pälsar.

I den bortre änden av rummet finns en stor granrisbädd, en kista och en lädersäck. I kistan som saknar lås förvarar Benlurke sina skatter som består av 146 kopparmynt, 45 silvermynt, 8 guldmynt, 4 frostsilvertackor och ett vackert guldhalsband med en röd juvel.

Lädersäcken är givetvis den eftersökta vindsäcken med den inspärrade östanvinden. Lyfter någon upp säcken märker denne att den är lätt som en fjäder.

Om rollpersonerna tar sig osedda in i grottsystemet är det troligast i detta rum som Benlurke befinner sig. Antingen ligger han och latar sig på sin granrisbädd eller så arbetar han med något träföremål som han för tillfället anser sig vara i behov av. Om rollpersonerna tar Benlurke med överraskning tar det 1 stridsrond innan istrollet har hittat sin stridsklubba och sin sköld.

5. Kallsmedjan

I det innersta grottrummet har Benlurke inrett en primitiv kallsmedja. Bland föremålen som finns i detta rum finns förutom olika verktyg även en gigantisk hammare, en isstod, en mindre kolbädd och en hög med kol. Benlurke är ingen duktig smed och saknar ofta råmaterial.

Han har dock funderingar på att tillverka ett föremål av allt frostsilver han har i sin kista. Arbetet har dock låtit vänta på sig eftersom Benlurke ännu inte kommit på vad han ska tillverka.

EFTERSPEL

När rollpersonerna har kommit över vindsäcken måste de befria östanvinden. Detta lyckas de med om de antingen snörar upp säcken eller sticker hål på den med ett vasst föremål. Att befria vinden inne i Benlurkes grotta är direkt farligt eftersom den befriade östanvinden likt en liten tromb kommer att virvla runt och kasta omkring sig lösa föremål. När vinden väl har hittat ut har alla som befann sig i grottan tagit 1T10 (ÖP 10) i skada och kastats omkull. Det enda ofarliga sättet att befria östanvinden är att göra det utomhus.

Efter att rollpersonerna har befriat östanvinden kan de bege sig iväg på jakt efter nästa som är västanvinden. Om rollpersonerna är skadade eller utmattade av vildmarkslivet kan de vila upp sig i Benlurkes grotta under förutsättningen att Benlurke och garmarna är besegrade. Benlurkes grotta räknas rent regeltekniskt som en plats med god komfort eftersom rollpersonerna är skyddade från farjevindens härjningar. Med en värmande eld kan grottan faktiskt vara riktigt mysig.

BENLURKE
Storlek: Högre än en skeppsmast (3 ggr).
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Förflyttning: Land 28 meter.
Naturligt skydd: RV 1.
Exc. karaktärsdrag: Hinjestark +6, Motståndskraftig +4.
Kroppspoäng: 66.
Kroppsdelspoäng: Huvud 33, Höger arm 33, Vänster arm 33, Bröstkorg 66, Mage 44, Höger ben 44, Vänster ben 44.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.
Färdigheter: Hantverk (metall) FV 8, Hantverk (trä) FV 12, Jakt och Fiske FV 12, Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 12, Tala (bastjumal) FV 10, Överlevnad (snölandskap) FV 8.
Fördjupningar: Artjägare (ren), Grovsnickeri, Holmgång, Kampvana, Krafthugg, Sköldbärare, Spårare, Terrängvana, Vapenbärare (enhandsfattade krossvapen).
Förmågor: Hrimkropp, Nattsyn.
Holmgång: 17 stridspoäng, skada 1T10 (ÖP 10) +6, (fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Beväpnad strid: 17 stridspoäng. 5 stridspoäng låsta till enhandsfattade svärd. 5 stridspoäng låsta till sköldar. (fördelar sina stridspoäng på 2 spelrundor).
Utrustning: Stridsklubba, skada 1T10 (ÖP 9-10) +6. Medelstor sköld. Pälsharnesk, RV 3.



Klockhäxans Stuga

För många många år sedan levde det en vedun (osthemsk trollkarl) vid namn Klugil i Osthem. Hela sitt liv letade han efter vitnervävaren Jotunalauges legendariske formelsamling och hans efterforskningar tog honom vida omkring. Med sig på sin resor hade vedun alltid med sig sin dotter Heidrun vars ömma moder dött i barnasäng. När Klugil fick upp ett spår som sade att Jotunalauge av någon okänd anledning tillbringat en tid i den vildländska släkten Hagtorns ägor i norr blev han mycket nyfiken.

Tillsammans med sin dotter reste Klugil till Vildland och spåren förde honom vidare till Nordfrost som en gång i tiden varit släkten Hagtorns marker. Långt i väster fann vedunen Jotunalauges övergivna stuga på berget Frostklint. Stugan var visserligen övergiven men Klugil var övertygad om att formelsamlingen var gömd i stugen eller i någon av de tusentals grottor och hålor som fanns i närheten. Klugil och Heidrun rustade därför upp stugan så gott de kunde och började leta efter formelsamlingen.

Ett år gick och sökandet var fruktlöst. Heidrun hann fylla tio år innan olyckan slog till. Sent en natt letade nämligen några giriga gråtroll sig upp till stugan. De var övertygande om att Klugil hade ett rikt byte i stugan och därför dräpte de både honom och Heidrun i sina sängar. När de sedan inte hittade några skatter blev de förgrymmade och vandaliserade stugan innan de begav sig hem till sina mörka skogar.

Vad gråtrollen inte visste var att flickan inte var död utan bara blivit dödligt sårad. Det tog Heidrun många plågsamma timmar att dö och under tiden hon väntade förbannade hon Trudvang och det grymma öde som hon och hennes far utsatts för. När hon slutligen dog förblev dock hennes ande kvar i stugan som en vidrig diser som ständigt hungrar efter ny livskraft. Med hjälp av en ringklocka som Klugil hängt upp utanför stugdörren började hon locka till sig intet ont anande offer till stugan där hon slukar deras själar.

FROSTKLINT

Efter att rollpersonerna passerat Jolgaskogen kan de på avstånd se berget Frostklint torna upp i fjärran. Alferljuset kommer att leda dem till foten av berget och där finner de en smal stig som ringlar sig upp längs bergväggen likt en orm. Högt upp på berget kan rollpersonerna ana konturerna av en stuga och i vinden kan de höra en klocka som klämtar.

Bergsstigen som rollpersonerna måste vandra uppför ser förrädiskt ut där den ligger täckt av snö och is. Inte blir det hela bättre av att ovädret tilltar och vinden känns allt kallare. På vägen upp till stugan kommer berget att utsätta rollpersonerna för tre faror som alla kan vara dödliga om de inte är försiktiga.

Bergsgeten

Den första faran som rollpersonerna stöter på är en styvnackad bergsget som morskt blockerar vägen. Eftersom stigen är så smal måste rollpersonerna gå på led för att inte trilla ner från berget. Bergsgeten stirrar bara på rollpersonerna och gör ingen ansats för att flytta på sig.

Anfaller rollpersonerna geten kommer den att försöka stånga ner dem från berget. Lyckas geten med en attack måste den som träffades lyckas med ett medelsvårt smidighetsbaserat situationsslag eller falla ner från berget. Som tur är finns det en utstickande klipphylla cirka fem meter nedanför stigen vilket förhindrar att rollpersonen slår ihjäl sig. Själva fallet ger dock 1T10 i skada. Efter att geten besegrats kan rollpersonerna fortsätta uppför bergsstigen.

BERGSGET (nyttodjur)				
Styrka	KP	FÖRFL.	FV	Attack Skada
+1	20	Land 14	8	1T10+1

Stupet

Den andra faran rollpersonerna stöter på är ett avgrundshål. Ett tre meter långt parti av bergsstigen har givit vika och rasat ner från berget. 50 meter nedanför hålet som stupar rakt ner finns många skarpa klippor. Ett fall skulle vara ödesdigert och betyda en omedelbar död för den som föll ner.

För att ta sig över hålet måste rollpersonerna antingen hoppa över hålet eller klättra via bergväggen. Eftersom berget är täckt av snö och is har rollpersonerna -5 i färdigheten Rörlighet. Ett misslyckande innebär att rollpersonen tvekar och inte vågar ta sig över hålet. Ett misslyckande med en differens på mer än -10 eller ett fummel innebär däremot att rollpersonen störtar ner mot döden. När väl den förste rollpersonen har tagit sig över kan ett rep spännas över hålet och på så sätt elimineras minusmodifikationen.

Lavinen

Den tredje och sista faran som rollpersonerna stöter på sker när de nästan är framma vid stugan. Rollpersonerna

befinner sig fortfarande på stigen och har inte nått den platå som stugan befinner sig på när de plötsligt känner hur berget börjar skaka. Ett olycksbådande muller från ovan varnar rollpersonerna för att en liten lavin nu kommer störtande ner för berget rakt mot dem. Det enda sättet för rollpersonerna att klara sig är att pressa sig mot bergväggen och hålla andan. Alla som inte gör detta måste klara av ett medelsvårt smidighetsbaserat situationsslag eller svepas med i snömassorna och störta mot en säker död. När lavinen ebbat ut kan överlevande rollpersoner gräva sig ut ur snön och sedan fortsätta mot stugan.

Stugan

På Frostklints västsida finns Jotunalauges väderbitna gamla stuga som likt en igel har naglat sig fast i berget. Hur stugan fortfarande kan stå kvar är ett mysterium men trolldom tycks vara den enda logiska förklaringen. Stugan är sedan länge övergiven och den enda varelse som finns i stugan är den diser som kallas för klockhäxan av de få som känner till hennes existens. Vid ingången till stugan hänger en rostig ringklocka av järn som klämtar kraftigt i den hårda vinden. Alla alfer som ser ringklockan får onda aningar.

Själva stugan är ett vandaliserat ruckel med två rum. Möblerna i stugan omkullkastade eller sönderslagna och resterna av ett par gardiner kan anas vid fönstrena. Ett tjockt lager damm täcker golvet.

Det enda intressanta i stugan är ett tiotal skelett i onaturliga ställningar som finns utspridda i de båda rummen. Skeletten verkar komma från alfer, människor och troll. Av skeletten är i synnerligen ett intressantare än de övriga eftersom det kommer från en flicka som inte kan ha blivit äldre än tio år gammal.

Stannar rollpersonerna längre än en minut i stugan kommer flickskelettet helt plötsligt att börja glöda i en sjuk gråaktig nyans. Ur kroppen stiger en skrämmande diser som får blodet att frysa till is. Disern är klockhäxan Heidrun som hungrar efter rollpersonernas själar. Hon känner dock kraften från sagostenen som rollpersonerna har med sig och fruktar (i den mån en diser kan frukta något) att bäraren kan besegra henne.

Eftersom klockhäxan inte kan avgöra vem av rollpersonerna som bär på sagosten beslutar hon sig för att testa dem. Med sina övernaturliga krafter sveper hon in samtliga i stugan i en dimma och förflyttar dem till en annan värld.

Dimvärlden

När dimman lättar ser rollpersonerna att stugan är hel och ren som den måste ha sett ut i sin glans dagar. Alla möbler är som nya och det finns inte ett spår av några skelett. I den öppna spisen brinner en eld och doften från en kokande kittel får det att börja vattnas i munnen. Tittar någon ut genom ett fönster kan de se att det är sommar och att solen skiner. Gräset på den lilla bergsplatån är grönt och några fåglar bygger ett bo på en klippa.

Vad rollpersonerna inte vet men kanske anar är att de inte längre befinner sig i Trudvang. De har genom diserns trolldom förflyttats till en annan värld någonstans mellan Trudvang och Dimhall. En värld som disern kontrollerar och tänker testa dem.

Efter några minuter i stugan kommer en flicka i tio års ålden in genom dörren. Det är klockhäxan som har antagit samma form som hon hade när hon fortfarande levde. Flickan som bär på några vedklabbar presenterar sig som Heidrun och undrar om rollpersonerna vill äta middag med henne. Accepterar de erbjudandet dukar Heidrun fram nybakat bröd och bjuder dem på soppa.

Heidrun svarar avvikande på de flesta frågor som ställs till henne. Hon berättar dock att hon bor i stugan tillsammans med sin far Klugil som väntas komma till stugan först om några dagar. Frågar någon om västanvinden säger hon att hon vet var den finns och kommer att föra dem till den så fort de ätit färdigt sin middag.

Från diserns dimvärld kan rollpersonerna inte fly om de inte kan skapa sin egen dimgrind. Börjar de vandra nerför berget kommer de nästa gång de sover att åter vakna i stugan. Försöker de dräpa Heidrun är det inte speciellt svårt men hon kommer att återuppstå några timmar senare och agera som om ingenting hänt. Det är tydligt för rollpersonerna att ska de ta sig levande från dimvärlden måste de spela med i diserns spel. Trolldom eller böner fungerar inte i denna värld.

Västanvinden

Efter middagen för Heidrun rollpersonerna till ett brant stup som verkar vara minst 100 meter djupt. Hon berättar att västanvinden finns i botten av stupet och att det enda sättet att nå den är att hoppa över bergskanten. Den enda som kan göra detta är den som bär på sagosten för den har kraft nog att rädda den som hoppar.

Rollpersonerna förstår att den som hoppar över kanten troligast kommer att slå ihjäl sig. Tittar de över kanten ser de varken vind eller vindsäck.

Detta är klockhäxans prov. Enligt hennes tankesätt är den som bär på sagostenen den enda som har mod nog att ta kliver över stupet. Rollpersonerna försöker säkert att klättra ner för stupet men varje gång de tittar ner ter sig botten ännu längre bort än när de stod på bergsplatån.

Förr eller senare är det säkert någon av rollpersonerna som hoppar över kanten. Det spelar ingen roll om denne bär på sagostenen eller inte för resultatet blir detsamma. Den som hoppar slår dock inte ihjäl sig när denne når botten utan fortsätter genom marken till en mörk underjord. I samma stund som detta sker sveper en dimma in samtliga rollpersoner och när den lättar är de alla tillbaka i Trudvang i Jotunalauges ruckliga stuga.

Den som vågade hoppet håller vindsäcken med västanvinden i sin famn. Klockhäxan tror sig nu veta vem det är som bär på sagostenen och anfaller den med lägst exceptionellt karaktärsdrag av gruppen spirituell som inte är den som hade mod att hoppa. Finns det flera väljer spelledaren ut ett valfritt offer.

Om rollpersonerna inte är synnerligen mäktiga så får de svårt att besegra en så mäktig varelse som klockhäxan. De har större chans att överleva om de försöker fly än om de går i närstrid med den. Klockhäxan har dock två svagheter som rollpersonerna kan utnyttja. För det första kan klockhäxan inte lämna stugan med mer än tio meter. För det andra kan klockhäxan inte anfalla om någon håller upp sagostenen så att hon kan se den.



EFTERSPEL

När rollpersonerna kommer ut ur dimvärlden så har en av dem med sig vindsäcken med västanvinden. Är Johirauka med rollpersonerna försöker han omedelbart att stjäla säcken.

Om västanvinden släpps fri i stugan far den runt likt en liten tromb som får taket att störta samman. Samtliga som befinner sig i stugan och inte hinner kasta sig ut tar 1T10 (ÖP 7-10) i skada. För att lyckas kasta sig måste man lyckas med ett svårt smidighetsbaserat situationsslag. Om detta inträffar medan disern fortfarande existerar kommer västanvinden att förtära dess energi och skicka den tillbaka till Dimhall där den hör hemma.

KLOCKHÄXAN

Storlek: Midjehög (1/2 ggr).

Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 7-10).

Förflyttning: Flya 20 meter.

Naturligt skydd: Inget.

Exc. karaktärsdrag: Spirituell +4.

Kroppspoäng: 26 (saknar dock fysisk kropp).

Förmågor:

Mörkersyn: Klockhäxan kan se i mörker och i dimma.

Förnimma varelse: Klockhäxan har förmågan att känna eller förnimma alla varelser som befinner sig inom 50 meter.

Dödsskri: Klockhäxan kan utstöta ett fasansfullt dödsskri för att lamslå sina offer. Alla som hör skriet måste lyckas med ett medelsvårt psykebaserat situationsslag eller bli paralyserad i 2 spelrundor.

Dimgång: Klockhäxan kan om den vill förflytta sig som en dimma. Hon förflyttar sig i dimform tre gånger så snabbt än normalt och kan ta sig igenom minsta hålighet. Det tar klockhäxan 2 spelrundor att förvandla sig till eller från sin dimform.

Dimvärld: Klockhäxan kan svepa in sina offer i en dimma som förflyttar dem till en annan värld. I denna värld kan klockhäxan inte använda sig av sina förmågor men kan ta formen av en ung flicka. Klockhäxan bestämmer själv hur länge denna dimvärld ska existera.

Livsuttömning: Klockhäxan känner instinktivt hur spirituellt starka alla som möter henne är. Hon attackerar därför alltid den som är svagast. Använder klockhäxan sig av livsuttömning måste offret lyckas med ett medelsvårt spirituellbaserat situationsslag. Misslyckas slaget har klockhäxans tömt offret på en del av sin livskraft. För varje misslyckat slag har offret -2 på nästa slag. Misslyckas offret med 5 slag har denne tömts på livskraft och dör.

Eftersom klockhäxan saknar fysisk kropp kan den inte ta skada av fysiska föremål som vapen. Kroppspoängen är endast till för att kunna kategorisera disern som odöd. Klockhäxan påverkas bara av följande besvärjelser och böner.

Besvärjelser: Kontrollera odöda (driva bort odöd) och Luftkontroll (tryckvåg).
Gerbanis: Förgöra odöd.
Nidendomen: Gastbane.
Ostroseden: Saltcirkel.

Svartgoms Isborg

Efter det skrämmande mötet med klockhäxan visar alferljuset att rollpersonerna ska vandra norrut. Denna sista etapp kommer att bli den svåraste för rollpersonerna att genomföra. Vinden känns ännu kallare än den tidigare gjort och snön verkar ösa ner i aldrig sinande mängder. Det kommer att ta rollpersonerna hela deras styrka att ta sig fram men så en tidig morgon ser de målet för sin resa. Långt i fjärran kan de se solens första strålar träffa Svartgoms isborg och de höga tornen gnistrar som om de vore förtrollade.

När rollpersonerna kommer närmare ser de hur mäktig isborgen egentligen är. Många höga torn sticker upp ovanför den höga ringmuren och allt verkar tillverkat i oigenomtränglig is. På murkrönet patrullerar många vakter med långa spjut som verkar vara orkhirer, den svarta isens demonkrigare. Den enda vägen in i isborgen verkar vara den gigantiska porten som pryder borgens framsida.

En otäck överraskning

Medan rollpersonerna funderar över vad de ska göra närmar sig en otäck överraskning från öster. Till ljudet av takthållande trummor marscherar en mindre krigshär av orkhirer mot isborgen. De är minst 200 till antalet och är beväpnade med skarpa muerghor och pilbågar.

Orkhirerna passerar rollpersonerna på mindre än 100 rejäla klivs avstånd men upptäcker dem inte. Väl framme vid porten öppnas dörrarna och orkhirerna marscherar in. Uppskattningsvist är det minst 300 orkhirer i borgen och vem vet vilka andra hemska bestar som väntar på rollpersonerna där inne?

Oväntad hjälp

I denna mörka stund kommer oväntad hjälp fram till rollpersonerna. De känner hur vinden tilltar i styrka och hur två tromber som cirkulerar runt varandra framträder framför dem (bara en tromb om Johirauka kom undan med en av vindsäckarna). De båda tromberna är östanvinden och västanvinden som har kommit för att bistå rollpersonerna i kampen mot ondskan. Av trombernas rörelsemönster står det klart att de vill att rollpersonerna ska börja röra sig mot isborgen.

Efter att rollpersonerna har börjat röra på sig ger sig de båda tromberna iväg före dem i en enorm hastighet mot isborgen. I spåren av deras framfart sprutar det snö och is och med en öronbedövande knall slår de in de gigantiska portdörrarna. Därefter går de båda vindarna till anfall mot alla orkhirer de kan se. De slungar vassa isbitar omkring sig och vräker ner de orkhirer som står på murkrönet.

När rollpersonerna kommer fram till isborgen ser de ett kaotiskt slagfält framför sig. Överallt på borggården ligger kropparna efter döda orkhirer och de få som fortfarande lever jagas av vindarna med stor frenesi. När alla orkhirer är dräpta virvlar tromberna till mitten av borggården och gör ett sista anfall. Med stor kraft slår de in portarna till borgens huvudbyggnad och med all tydlighet vill vindarna att rollpersonerna ska gå in där.

Vindarna känner på sig att sunnanvinden finns fängslad i huvudbyggnaden och därför vill de att rollpersonerna ska gå in i denna byggnad. Dock vågar de själva inte följa med eftersom de är rädda för att Svartgom åter ska snörja dem med sin magi.

Huvudbyggnaden

Huvudbyggnaden är som övriga borgen tillverkad av is. Hur detta har gått till övergår rollpersonernas förståelse men att mäktig trolldom måste vara i görningen förstår alla. Att bege sig in i huvudbyggnaden är en förunderlig syn och man kan inte låta bli att beundra dess enkla skönhet. Följande punkter ska spelledaren tänka på när rollpersonerna befinner sig i huvudbyggnaden.

- Alla rum som inte har ett nummer anses vara helt tomma. Givetvis kan spelledaren om denne vill slänga in några extra orkhirer i dessa rum om denne tycker att det går alldeles för lätt för rollpersonerna.
- Alla dörrar är olåsta om det inte står något annat.
- De tunnare väggarna i huvudbyggnaden är så klara att man kan se igenom dem. Man ser dock inte klart utan kan bara ana konturen av vad som finns på andra sidan.
- Dagtid släpper borgen igenom så mycket ljus att inga facklor eller andra ljusbringande föremål behövs.
- De orkhirer som rollpersonerna möter förstår omedelbart att rollpersonerna är inkräktare och försöker oskadliggöra dem så fort som möjligt. De strider tills bara en eller två återstår varefter de försöker fly för att hämta förstärkning.
- Spiraltrapporna i huvudbyggnaden är så smala att rollpersonerna måste gå på led.

1. Välkomsthall

Innanför de uppsprängda dörrarna öppnar sig en stor hall med högt till tak. Längs med väggarna hänger fanor som Svartgom har erövrat från besegrade fiender. Fanor från de vildländska släkterna af Saatigia, Hvitetand och Staark finns alla representerade och även en från Järnhandsordern. Hallen är annars tom på föremål så när som på ett stort fyrfat som hänger i taket.

På golvet ligger det dock fem omtumlade orkhirer som slogs till marken när dörrarna sprängdes upp. Orkhirerna är dock så pass medvetna att de kan resa sig upp och gå till anfall. De har dock -5 på alla färdigheter under de tre första spelrundorna på grund av den förvirring som uppstått.

2. Tortyrkammare

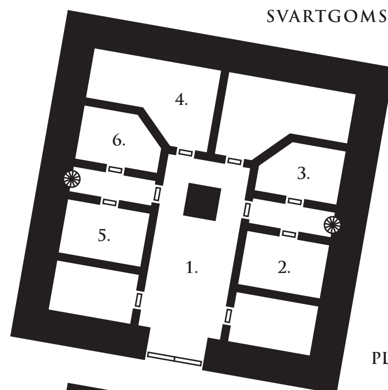
I detta rum torterar Svartgom sina viktigaste fångar för att få reda på den information som han behöver. Tortyrkammaren har dock länge stått oanvänd eftersom Svartgom inte har haft några fångar att tortera. Dock har en alf från ajankerastammen som nyligen besegrades väckt Svartgoms intresse och därför finns det en färsk blodfläck på golvet som vittnar på att tortyrkammaren har kommit till användning.

I mitten av rummet finns en nyoljad sträckbänk. Utmed väggarna hänger på olika krokar tänger, tumskruvar, brännjärn, skallvred, nålband och andra tortyrredskap. I rummet finns det endast en orkhir som håller på att slipa ett otäckt verktyg men hullingar. När denne får syn på rollpersonerna attackerar han rollpersonerna och strider till sista blodsdroppen. Besegrar rollpersonerna orkhiren kan de se att han har en nyckel hängande i sitt bälte. Nyckeln öppnar dörren till rum 3.

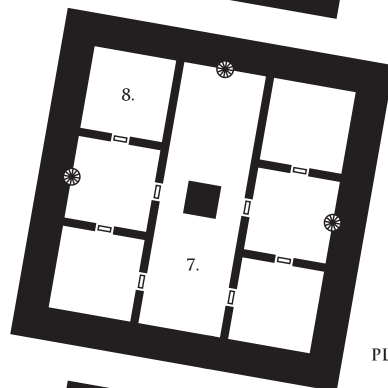
3. Fånghålan

Dörren till detta rum är låst och nyckeln har orkhiren i rum 2. I rummet finns en medvetslös korpikallaalf som hänger fastkedjad från ett par kedjor i taket. Alfens kropp bär tydliga tecken på tortyr och är illa åtgången. Om rollpersonerna lyckas befria alfen och väcka liv i honom presenterar han sig som Illiithel av ajankerastammen. Han kan också berätta att han har blivit torterad av en ond människa som kallar sig för Svartgom. Alfen är annars mycket förvirrad och har inte ork att göra något på egen hand. Om rollpersonerna berättar att de ska undersöka huvudbyggnaden vidare ber Illiithel dem att tillfälligt lämna honom och att de hämtar honom senare när de redo att lämna isborgen.

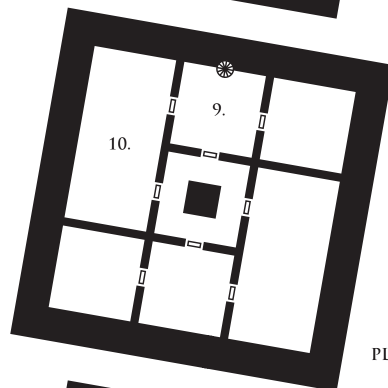
Om någon av rollpersonerna skulle dräpas i isborgen kan denne spelare ta över Illiithels roll. Spelaren slår vid denna utveckling snabbt ut en ny rollperson och drar av hälften av kroppspoängen på grund av alla skador. Denna rollperson har givitvis ingen utrustning men han kanske få ärva en del från den döde rollpersonen. Övertas Illiithel av spelare är han stark nog att äventyra.



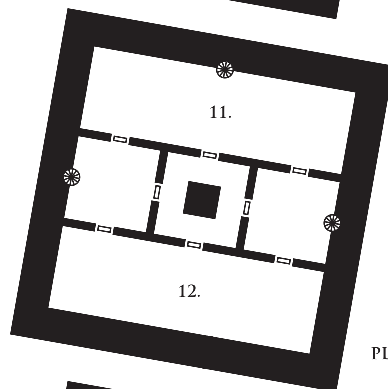
PLAN 1.



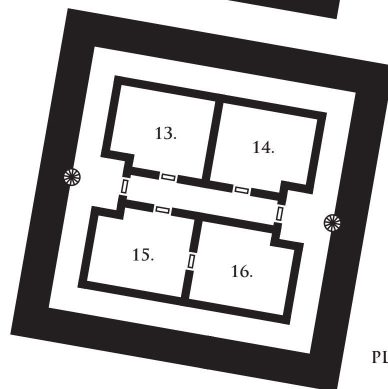
PLAN 2.



PLAN 3.



PLAN 4.



PLAN 5.

4. Sovsal
I denna sal är golvet täckt av skinnfällar från renar och mastomanter. Några fyrkantiga isblock finns placera i ett av hörnen och används som sittplatser av orkhirerna. På en av väggarna hänger tre muerghlor på var sin krok. Rummet är annars tomt på föremål. Orkhirerna som vaktar huvudbyggnaden använder denna sal som sovsal när de inte är på vakt.

5. Matsal
I mitten av detta rum finns ett stort bord av is. På bordet finns det rester kvar av en ren som verkar ha ätits rå. I ett hörn av rummet har orkhirerna kastat alla benrester från måltiden i en hög. Runt bordet finns det även några bänkar av is.

6. Skafferi
Från taket i detta rum hänger tre upphängda snösvin och vad som måste vara låret från en mastomant i var sin krok. Rummet används som Svartgoms personliga skafferi och förutom djuren finns det även tre köttknivar att finna i en stor hink.

7. Isstatyernas hall
I denna avlånga hall är det högt till tak och i taket hänger två fyrfat, en på vardera sidan om mittpelaren. Rummet är tomt på föremål förutom de åtta isstatyerna som finns i rummet. Rollpersonerna ser att statyerna en gång i tiden var levande varelser som har inkapslat i ett tunt lager med is. Denna upplevelse måste ha varit mycket hemsk att uppleva och alla de inkapslade visar uttryck av skräck och fasa. De åtta varelserna är fyra människor, två alfer och två orkhirer.

Alla dessa isstatyer var en gång i tiden varelser som ifrågasatte Svartgoms vilja och som straff inkapslade han dem i is med sitt spjut Isilding. Islagret runt varelserna är cirka två centimeter tjockt och mycket hård. Skulle rollpersonerna befria dessa varelser från isen kommer de inte att vakna upp. De dog nämligen alla för länge sedan av syrebrist.

8. Johiraukas rum
Om Johirauka lyckades stjäla västanvinden från rollpersonerna och återvända till Svartgoms isborg befinner han sig i detta rum. Han har otroligt dåligt samvete över vad han gjort och kommer inte att göra något motstånd när rollpersonerna kommer in i rummet. Han har ingen lust att leva under Svartgoms bojor och önskar att rollpersonerna befriar honom från livets bojor. Johirauka kan dock berätta att vindsäckarna finns i Svartgoms skattkammare som finns på femte våningen. Något mer kommer han inte att säga. Om rollpersonerna låter Johirauka leva kommer han att lämna isborgen och sedan vandra in i Svartlidens mörka skogar för att aldrig mer höras talas om. I rummet finns endast en säng några filtar.

9. Vaktrum
I detta rum är alltid fem orkhirer stationerade på vakt. De har stränga order att inte släppa förbi någon som inte har fått Svartgoms godkännande. De fem sitter runt ett ansenligt isbord med resterna av vad som en gång måste ha varit ett snösvin. Orkhirerna är alltid på sin vakt och när rollpersonerna kommer in i rummet går de omedelbart till anfall under vilda tjut.

10. Rådsal
Denna sal använder Svartgom som rådsal när han ska föra rådslag med sina befälhavare. Runt ett stort träbord finns det sammanlagt tolv tronliknande stolar i rummet, även de tillverkade i trä. Längs väggarna hänger svarta fanor med iskultens symbol i silver. Inget av värde finns annars i rummet.

11. Gillesal
Denna avlånga sal har Svartgom inrett som gillesalen i släkten Blåyxrs gamla familjegods i Vildland. Här sitter ofta Svartgom för sig själv med en mjödbägare och minns gamla tider. På väggen bakom hans tron hänger en stor blå flagga med två korslagda yxor som är hans släkts heraldiska vapen. Från tronen löper ett långt bord med tillhörande bänkar. Två fyrfat upphängda i taket gör att det alltid finns ljus i salen. Längs väggarna hänger gamla vapen, sköldar och även en rustning som sägs ha tillhört den förste fylkjarlen av släkten Blåyxr. Ett gigantiskt älghuvud finns också på motsatta sidan om flaggan. Trots att detta är en strålande gillesal har ännu ingen gille hållits här för Svartgoms vänner är sedan många år antingen dräpta eller försvunna.

12. Vigsal
I denna stora sal tränar Svartgom dagligen med sitt spjut Isilding. Oftast är det mot orkhirer han tränar men ibland även mot fångar som beväpnas med oskarpa vapen. En måltavla har också satts upp på en av kortsidorna så att Svartgom ska kunna öva sina färdigheter på att kasta spjutet. Han har dock rönt föga framgångar i denna konst och föredrar därför att strida med spjutet kvar i sina händer.

13. Vaktrum
I detta vaktrum bor Svartgoms personliga livhird. De tre orkhirerna som utgör livhirden har var sin björnfäll som sovplats och är alltid vid sin herres sida om denne inte befinner sig i sin personliga kammare (rum 15). Vid dessa tillfällen finns de i detta vaktrum, redo att hjälpa sin herre om han kallar på dem.

14. Taktikrum
Dörren till detta rum är låst och någon av rollpersonerna måste lyckas med ett mycket svårt (-3) Lönndomsslag för att lyckas dyrka upp den. Svartgom har nyckeln och

han har förbjudit alla orkhirer att beträda rummet. I rummets mitt finns ett stort isblock som används som ett bord av Svartgom. På bordet finns det många kartor (främst över Vildland men även över Vortland och Fynhem) och ritningar för olika belägringsmaskiner.

15. Svartgoms kammare

När rollpersonerna öppnar dörren till Svartgom kammare glider den ljudlöst upp. I mitten av rummet står en mörk skepnad redo att möta rollpersonerna. Skepnaden håller i ett långt spjut och utan så mycket som en grymtning går skepnaden till anfall. Det är Svartgom, orkhirernas herre. Två spelrundor efter att striden börjat får Svartgom förstärkning av sin livhird (från rum 13) om rollpersonerna inte redan har dräpt denna.

När Svartgom och eventuella orkhirer är besegrade kan rollpersonerna undersöka Svartgoms kammare lite bättre. Rummet är sparsamt möblerat och innehåller en säng, ett bord, en stol och två kistor med kläder. Om någon tar sig tid att undersöka kistorna hittar de längst ner en penningpung med 30 silvermynt.

16. Skattkammare

Dörren till skattkammaren är låst och endast Svartgom har nyckeln. Vill någon dyrka upp låset måste denne lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag. I samma stund som dörren till skattkammaren öppnas gungar hela isborgen till med ett knak. Det verkar som om trolldomen som håller isborgen stående håller på att ta slut. Rollpersonerna förstår att de bara har några minuter på sig att ta sig ut ur borgen innan den kollapsar.

Förutom de tre kistor fyllda med plundrat guld, silver och juveler finns även vindsäcken med sunnanvinden i rummet. Lyckades Johirauka stjäla vindsäcken med västanvinden finns den också i detta rum.

Exakt hur mycket guld, silver och juveler som rollpersonerna hinner roffa åt sig är upp till spelledaren att avgöra. Rollpersonerna bör dock inte få stanna allt för länge i skattkammaren innan hela borgen börjar skaka. En elak spelledare kan låta golvet under kistorna ge vika så att kistorna faller ner till våningen nedanför och utom räckhåll för rollpersonerna.

ORKHIRER
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Skräckfaktor: 1T5.
Förflyttning: Land 10 meter.
Naturligt skydd: Inget.
Exc. karaktärsdrag: Trollstark +4, Motståndskraftig +4, Avskyvärd -4.
Kroppspoäng: 28.
Kroppsdelspoäng: Huvud 14, Höger arm 14, Vänster arm 14, Bröstkorg 28, Mage 19, Höger ben 19, Vänster ben 19.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.
Färdigheter: Jakt och Fiske FV 10, Lönndom FV 5, Rörlighet FV 8, Strid FV 12, Tala (vildvrok) FV 10, Överlevnad (snölandskap) FV 12.
Fördjupningar: Avväpna, Finna dolda ting, Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Projektilvapenbärare (pilbågar), Skallning, Spårare, Stridsvana, Terrängvana, Vapenbärare (muergha).
Förmågor: Immuna mot kyla. Mörkersyn.
Svagheter: Eldvek (tar dubbel skada av alla sorters eld).
Holmgång: 22 stridspoäng, skada 1T5+4.
Beväpnad strid: 22 stridspoäng. 5 stridspoäng låsta till muergha. 5 stridspoäng låsta till pilbågar.
Utrustning: Muergha*, skada 1T10 (ÖP 9-10) +4. Jaktbåge, skada 1T10 (ÖP 10). Koger med 12 pilar. Ringbrynja (bröstkorg och mage) RV 6. * Om muergan används för att avväpna en motståndare har orkhiren FV +3.

SVARTGOM
Storlek: Mansvarelse (1 ggr).
Skräckfaktor: Ingen.
Förflyttning: Land 10 meter.
Naturligt skydd: Inget.
Exc. karaktärsdrag: Stark +1, Religiös +2, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 26.
Kroppsdelspoäng: Huvud 13, Höger arm 13, Vänster arm 13, Bröstkorg 26, Mage 17, Höger ben 17, Vänster ben 17.
Träfftabell: 1-2 Huvud, 3-4 Höger arm, 5-6 Vänster arm, 7-11 Bröstkorg, 12-14 Mage, 15-17 Höger ben, 18-20 Vänster ben.
Färdigheter: Geografi (vildland) FV 12, Handel FV8, Jakt och Fiske FV 8, Lönndom FV 8, Riddjur FV 8, Rörlighet FV 10, Skötsel (krig) FV 12, Strid FV 16, Tala (vildvrok) FV 12.
Fördjupningar: Förklädnad, Hirdläger, Holmgång, Härförare, Kampvana, Ledare, Läsa och skriva (vrok), Resenär (vildland), Rustningsbärare, Ryttare, Sigill (vildland), Silvertunga, Spjutfiske, Stridsvana, Taktiker, Truppförflyttning, Vapenbärare (stångvapen).
Förmågor: **Fruktade farjevinden:** FV 12. Denna maktbön fungerar som en kombination av besvärjelsen Luftkontroll (stormby) och gerbanisbönen Rädsla (ulvatal). Svartgom kan använda Fruktade farjevinden 2 ggr/dag.
Holmgång: 21 stridspoäng, skada 1T5+1.
Beväpnad strid: 26 stridspoäng. 5 stridspoäng låsta till stångvapen.
Utrustning: Långspjutet Isilding*, skada 1T10 (ÖP 8-10) +4. Härdad läderhuva (huvud) RV 3, Plåtkyrass (bröstkorg och mage) RV 9, Pälsklädsel (amar och ben) RV 2. Liten säck med två nycklar (rum 14 och 16) och en blå kristall**. * Långspjutet Isilding är en mäktig gåva till Svartgom från snödrottningen. Den som tar skada av Isildings spets riskerar att bli inkapslad i ett tumtjockt lager av is. Denna förmåga fungerar på samma sätt som ett misslyckat situationsslag mot Braskeltuppens förstenande blick (se Trudvangs Stigar sidan 113). Den som får sitt huvud inkapslat i is har 10 spelrundor kvar att leva innan denne dör av syrebrist. ** Den blå kristallen är ytterligare en mäktig gåva från snödrottningen. Med den blå kristallen kan en hängiven isdyrkare (måste personligen ha offrat över 100 intelligenta varelser) forma snö och is efter sin egen vilja. I övrigt fungerar denna förmåga som alfernas medfödda förmåga Jordens mästare men istället för jord används is som grundmaterial. Varaktigheten är dock permanent och det går att göra mycket stora objekt (som en borg).



SUNNANVINDEN

Om sunnanvinden släpps ut inomhus börjar den fara omkring likt en tromb i isborgen letandes efter en utgång. Samtliga som befinner sig i samma rum som sunnanvinden slungas till marken och tar 1T10 (ÖP 10) i skada av kringflygande splitter. Det blir samma resultat om rollpersonerna (eventuellt) befriar västanvinden i isborgen. Det enda säkra stället att släppa ut vinden/vindarna är utomhus.

EFTERSPEL

När rollpersonerna har lämnat skattkammaren brakar ett stort isblock ner från taket och fortsätter två våningar ner innan golvet stoppar dess fall. Det är hög tid för rollpersonerna att lämna isborgen innan den kollapsar helt. Rollpersonerna bör hinna ut ur isborgen utan problem under förutsättning att de springer så fort de kan. De bör också hinna plocka upp Illiithel på vägen. För att göra det hela lite mer spännande kan spelledaren slå några dolda smidighetsbaserade situationsslag. Ett misslyckande innebär att den drabbade träffas av ett fallande isblock och tar 1T10 (ÖP 10) i skada.

Väl ute rasar isborgen samman med fruktansvärt brak. Is och snö flyger i alla riktningar och tryckvågen kastar omkull rollpersonerna. När snöyran har lagt sig ser rollpersonerna tolv stycken korpikallaalfer. De berättar att de var fångar i en annan del av isborgen och lyckades fly när en mystisk vind blåste upp dörrarna till deras celler. Alferna tillhör alla ajankerastammen och om Illiithel också överlevde isborgens kollaps är de mycket glada.

Alferna ber att få följa med rollpersonerna till Lumminaluoma där de hoppas finna fränder som lyckades komma undan när orkhirer anföll deras vinterläger.

Epilog

Efter att Svartgoms isborg brakat samman och de tre vindarna har befriats återstår det bara för rollpersonerna att vandra hem. Sträckan mellan den kollapsade isborgen och Lumminaluoma är 32 mil och bör kunna klaras av på elva dagsmarscher. Varje dag under färden söderut kommer solen att skina från en molnfri himmel och det tar inte många dagar innan snön försvunnit helt. Det blir också lättare att jaga eftersom djuren snabbt återvänder till Nordfrosts slättland.

Med korpikallaalferna från ajankerastammen vid sin sida är det få fiender som vågar närma det manstarka följet. Istrollen som inte tycker om sommaren och värmen drar sig norrut till Jarngands svalkande dalgångar. Dock kan någon som Benlurke ligga och lura på rollpersonerna efter vägen om han överlevde deras första möte.

Tillbaka i Lumminaluoma

När rollpersonerna och ajankerastammen kommer till Lumminaluoma ställer lejkdalingarna till med en stor fest. Även om förråden är knapra finns det tillräckligt med mat och dryck för att alla ska bli nöjda. Stor lycka blir det också hos ajankerastammen eftersom hela sjutton flyktingar på olika omvägar lyckats ta sig till Lumminaluoma. Ajankerastammen är visserligen kraftigt decimerad med den har en god grund att bygga upp sig igen. Dessutom följer några lejkdalingar med sina rener med ajankerastammen för att återupprätta deras samhälle. Alla verkar glada över den lyckliga utgången.

Efter festen ber jakatajan Raskapä rollpersonerna att följa med honom till hans tältkåta. Där ber han att få tillbaka sagostenen så att den kan förvaras säkert till nästa gång lejkdalingarna behöver den. Som belöning för sitt mod får rollpersonerna var sin mantel av skimmerväv. Manteln ger sin bärare +5 i färdigheten Lönndom när denne försöker vara så osynlig som möjligt (smyger, gömmer sig, dold förflyttning m.m.)

Dessutom har rollpersonerna fått en gåva som de inte vet om av de tacksamma vindarna. Varje gång de avfyrar ett avståndsvapen som en pilbåge eller ett armborst så kommer vindarna att korrigera pilarna så att de träffar rätt. Rent regeltekniskt betyder det att rollpersonerna har +3 i alla vapenfärdigheter som berör skjutvapen. Denna modifikation gäller bara utomhus.

Äventyrspoäng

När äventyret är slut är det dags att dela ut äventyrspoäng. Varje rollperson får äventyrspoäng enligt följande parametrar.

Äventyrspoäng	
Rollpersonerna befriade östanvinden	10 ÄP
Rollpersonerna befriade västanvinden	10 ÄP
Rollpersonerna befriade sunnanvinden	10 ÄP
Rollpersonerna dräpte Svartgom	5 ÄP
Rollpersonerna räddade Illiithel	2 ÄP
Rollpersonerna blev lurade av Johirauka	-5 ÄP

Slut